24

START MICRO MAGAZINE

ST/STE FALCON JAGUAR

Start Micro Magazine

n°24

JANVIER 1995



JAGUAR 95 UN VRAI REGAL

- A dévorer tout cru : les entrailles du fauve
- A déguster avec délectation : les titres vraiment dispos
- A apprécier avec modération : un petit coup de pouce



VOL AU-DESSUS D'UN NID DE JOUJOUX

- Découvrez les nouveautés pondus au salon Protos
- Changez vos prises audio en cinch





C2D, FDRUM TRAKOM, LOCATIT, DIDEROT

EXCLUSIF

LE SUCCES DU SALON ATARI SHOW 94



SOMMAIRE





Direction Générale et Responsable de la Rédaction : Serge Fenez
Rédacteur en chef : Alain Massoumipour
Ont collaboré à ce numéro : **ST. Ban, A. Pignard, H. Piedvache, B. Christen, S. Rohaut, M. Savary, M. Vass.**
Maquette et mise en page : Trait d'Union Publications, 75012 Paris.
Impression : Imprimerie Les Mouthieux.
Start Micro Magazine est édité par **J.D. Press**
SARL de presse au capital de 10 000 F - R.C.S. Nanterre B 395 105 505
BP 401, 92004 Nanterre Cedex.
Principal Associé : E. Pillot.
Gérant et Directeur de la Publication : E. Pillot.
Commission Paritaire 74048 - ISSN en cours
Dépôt légal à la parution.
Prix de vente au numéro : F 38.
Publicité au journal : tél. 41 37 06 15 - fax 41 37 21 94

SALON ATARI SHOW 94
Avant première

Chaud! Show!
C'est avec un grand succès que s'est tenu le salon ATARI SHOW à Paris les 17, 18 et 19 décembre derniers. Dans une ambiance torride et chaleureuse des milliers de personnes ont fait le déplacement.



Beaucoup de patience pour accéder au Salon.

Samedi 9 heures, la foule piétine devant l'entrée de l'expo.

10 heures 15, ouverture des portes. 12 heures, quelque 500 personnes sont déjà entrées et l'organisation est obligée de réguler l'entrée des visiteurs.

A midi, un premier comptage annonce plus de 500 visiteurs après à peine deux heures d'ouverture. Le succès est là, les organisateurs respirent.

19 heures fermeture des portes. Résultat de la journée, plus de 1000 personnes.

Les locaux sont des salles de répétition musicale et sont situés en sous sol avec une dizaine de pièces. Toute la journée a régné une chaleur étouffante parce que la ventilation était hors service dûe à une sur consommation électrique. C'est à peine si l'on peut se déplacer. Les locaux sont étroits, il est vrai. Devant la question de nombreux exposants à savoir pourquoi il y a si peu de place, J.M. Cocheteau, qui est l'instigateur et l'organisateur de ce rendez-vous, précise:" Il y a trois mois, presonne n'aurait misé sur un salon ATARI avec 27 exposants. Nous avons relevé le défi avec de modestes moyens financiers".

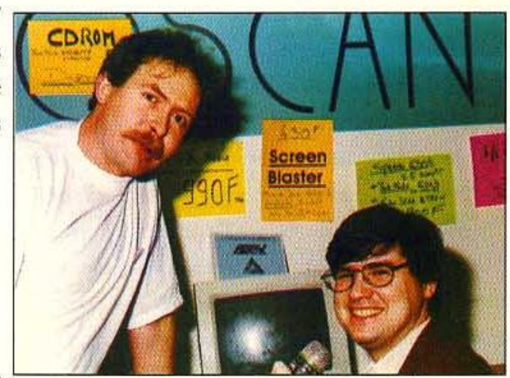
Malgré tout, tout le monde est satisfait.

De nombreuse adresses ou de numéros de téléphone, de nombreuses questions, idées, solutions ont aussi été échangées.

Dès la première heure, on remarquait que les gens étaient venus avec l'intention d'acheter. les billets circulent de main en main, surtout sur le stand des hollandais d'ACN (encore eux! voir article Protos).

De nombreux visiteurs venus de la province et n'ayant plus de revendeurs près de chez eux, étaient heureux de pouvoir constater qu'il existe encore énormément de produits disponibles, et des produits croyez-nous il y en a eu!

L'opération phare du salon est APEX Media. Proposé au prix salon à



Coucou messieurs les organisateurs



Notre ST-Ban national (à gauche) sur le stand Start Micro

moins de 1000 F et en démonstration sur 2 stands (Compo Allemagne et Composcan France) il s'en est vendu 50 dans la seule journée de samedi. Ce programme fantastique appelé à être la plus grosse vente sur Falcon dans les mois à venir, fait vraiment l'unanimité parmi les artistes venus ce week-end. De nombreux graphistes sur A1200, très impressionnés, et qui regrettaient le manque d'outils réels sur l'oiseau jusqu'alors, nous ont déclaré vouloir acheté l'oiseau avec Apex pour "grapher". C'est tout dire. D'après Composcan France, Infogrammes, le célèbre éditeur de logiciels, envisagerait de faire la même acquisition. Nous en reparlerons.

Il y avait également d'autres produits intéressants comme Gaston (le répondeur vocal) chez Parx, la nouvelle version de TosFax chez Techno, un lecteur CD-Rom IDE quadruple vitesse à moins de 2000 F (en interne pour Falcon) chez Lexicor, un écran 21 pouces avec télécommande et pied motorisé, le tout à moins de 12000 F chez Concept Informatique, l'annonce officielle de Papyrus Gold distribué en français par Etilde (bravo) et bien sûr des Jaguars partout...

Ce salon a été aussi l'occasion pour Paul Wiffen, manager de The Digital Village, d'annoncer pour janvier la commercialisation du C_LAB FALCON MARK II, un ordinateur revu et corrigé au niveau sonore et disposant d'un disque dur SCSI 2 interne de 500 Mo et d'entrée sortie en Cinch (voir notre montage dans la rubrique pratique). Pour le début de l'été 95, une nouvelle machine audio à base Falcon, en rack et destinée au marché professionnel suivra. Ses caractéristiques techniques ne sont pas encore réellement définies mais Paul nous a parlé de l'éventualité d'un 68040 voir 68060, de 8 entrées/sorties, de SMPTE voir SMPTE 2, de SPDIF, de sorties XLR, le tout dans un Rack pouvant aussi être employé comme tower. Ces deux machines seront fabriquées sur les mêmes chaînes de montage que nos chers volatiles et disposent du système d'exploitation TOS dont la licence a été accordée par la Corp à C_LAB.

Pratiquement tous les éditeurs étaient présents, ainsi que les revendeurs, flasheurs, journalistes, les associations et groupes de codeurs, étaient aussi de la partie et nombres de démos illuminaient les tubes cathodiques.

Tous ceux qui ont fait le déplacement (on parle même d'un car affrété à Lyon pour l'occasion) ont pu constater que notre monde vit, bouge, parle, réagit et s'exprime toujours. Depuis trois ans il n'y avait pas eu de salon consacré à nos machines. Celui-ci, événement de l'année 1994, restera gravé dans nos mémoires qui espèrent être à nouveau surprises aussi agréablement l'année prochaine.

En espérant que la nouvelle machine qui sera présentée au CEBIT comble nos attentes et fasse taire enfin toutes les rumeurs concernant la fin de la micro ATARI, nous vous donnons rendez-vous dans notre prochain numéro pour faire le point complet sur ce week-end chaleureux. De l'air...

ST-Ban

Non, ce n'est pas le métro aux heures de pointe !



INFOS

Alors qu'IBM annonce officiellement l'arrêter de sa production à base de Pentium, et qu'Intel reconnaît que son dernier né est buggé, la rumeur concernant le Milan s'amplifie. Le dernier micro né de l'imagination de la Corp serait présenté au CEBIT 95. Sa base reste floue mais on est pratiquement certain de bénéficier des développements technologiques 64 bits de la Jaguar, à savoir les puces Tom et Jerry (voir cahier Jaguar), au niveau graphique. Son cœur reste hypothétique et tout est possible (68040, 68060, PowerPC).

Si votre cœur commence déjà à battre, nous vous conseillons de faire une bonne provision de calmant car il va falloir attendre le CEBIT pour en avoir le cœur net. D'ici là, je vous propose de faire connaissance avec Apex Media, et de le montrer à vos amis utilisant d'autres plateformes. Nul doute qu'ils ne pourront que rester bouche bée. Pas besoin d'être vendu à des millions d'exemplaires pour être une bonne machine...

Vive nous! bonne et heureuse année à tous et à toutes et bonne continuation à Intel...

ST-Ban

SOS QUESTIONS/RÉPONSES

Plus proche des lecteurs

Start Micro Magazine se veut être un journal proche de ses lecteurs. Il va sans dire, côté informations, que nous ne négligeons aucun effort pour vous en fournir d'inédites, mais surtout, nous portons un intérêt très particulier à toutes les questions que vous pouvez vous poser. Demeurez bien persuadés qu'il n'existe aucune interrogation indigne d'être formulée, aussi simple puisse-t-elle être. Nous sommes là pour tenter de résoudre tous les problèmes que vous pouvez rencontrer. Alors, à vos plumes !

Logiciel

Possesseur d'un 1040, j'ai acheté il y a un peu plus de 10 mois, 3DCK 2.
Mais j'ai rapidement constaté un bug dans la fonction permettant la création d'un fichier autonome (.prg).
Mon revendeur ayant disparu entre-temps, je me suis alors adressé à un club en Angleterre qui m'a répondu que ce bug était connu et qu'ils seraient fixés dans les prochaines versions et qu'ils m'en retourneraient alors une ; ce qu'ils ont fait 10 mois plus tard, en me faisant parvenir la version 2.09 du logiciel. Cette version 'corrigée' génère, en effet, un fichier exécutable, mais celui-ci, après lancement, affiche 4 bombes à l'écran avant de revenir sous gem.
Pourquoi d'après vous ? Est-ce un nouveau bug du logiciel ? Du Tos, ou de mon matériel ? A qui dois-je m'adresser ?
Patrick Vitrat

Merci tout d'abord pour l'explication précise de votre problème et pour la confiance que vous portez aux tests que nous faisons dans le magazine : votre période d'achat correspond, en effet, avec un article élogieux de l'un de nos rédacteurs, au sujet de 3DCK.
Mais revenons à nos moutons, le problème des bombes est facilement interprétable : il y a une difficulté au niveau de la génération du fichier exécutable ; en effet, celles-ci sont affichées lors de procédures dites d'exceptions qui sont, la plupart du temps, appelées lorsque le processeur ne comprend pas le code (la séquence d'instructions) qui lui est présenté. Ces bombes sont donc dues à un problème de programmation de fond, et il faut, par conséquent, vous adresser à l'éditeur du logiciel, en l'occurence Incentive Software, dont vous trouverez normalement l'adresse sur l'emballage du soft. Mais ce qui reste flou, c'est la façon dont vous vous êtes procuré la nouvelle version : bien que nous doutions que ce soit une version pirate (de la part d'un club se serait mal venu), nous nous demandons si vous avez reçu quelque carte d'enrégistrement, vous rendant capable de faire valoir vos droits au titre de possesseur d'une version légale. Sinon, adressez-vous au même club, bien que ses délais soient, à vrai dire, astronomiques, ou bien, si votre Anglais est acceptable, téléphonez-leur, car ce nouveau bug peut n'être qu'un cas isolé (démagnétisation partielle de la disquette durant le transport).

Programmation

Je me suis mis dernièrement à la programmation en Gfa Basic et lorsque je veux compiler, le compilateur me renvoie un code

d'erreur me signifiant qu'il ne trouve pas mes fichiers de données. Que faire ? Je m'étonne de la disparition de la rubrique programmation en GFA...

Helias Nibat

Vous l'avez vous-même compris (en le précisant dans votre post scriptum) : vous vous êtes tout simplement trompé dans le chemin d'accès aux données (path pour les Anglophones). C'est une erreur qui n'affecte pas que les débutants et qui est de plus en plus fréquente, depuis l'arrivée des disques durs dans notre paysage, et des paths à rallonge que cela engendre !

Votre constatation est juste, la programmation en Gfa est un peu mise à l'écart, bien que, le mois prochain, commence un voyage au coeur des formats d'images. Mais, si un autre sujet vous passionne, n'hésitez pas à nous en faire part.

Hardware

Je n'ai que 512Ko de mémoire dans ma machine et j'aimerais savoir s'il serait possible de l'étendre a 1Mo ; on m'a dit que cela était intéressant. Si oui, comment et où puis-je faire effectuer l'opération (peut être puis-je la faire moi-même ?), sachant que j'habite loin de Paris.

Jean.M. Poussard

Il est aujourd'hui primordial d'aligner au moins un méga de mémoire pour faire tourner correctement les applications les plus banales : ainsi, Gemview n'est pas confortable dans une configuration moindre.

Dans le cas d'un Ste, la montée à un méga-octet est assez simple, il suffit de rajouter deux barrettes SIMM de 256Ko : ceci est réalisable par n'importe quelle personne, pour peu qu'elle soit soigneuse.

Mais pour un Stf, d'architecture légèrement plus ancienne, cette opération nécessite le recours à un pro du fer à souder : il vaut mieux la faire effectuer par un professionnel.

Cela vous coûtera moins de 400 francs, plus les frais de ports éventuels.

Le nombre de revendeurs sur nos machines étant restreint, nous ne connaissons aucune adresse sur votre département, il semble alors nécessaire d'envoyer votre machine à l'un de ceux qui sont dans la capitale, ou dans d'autres villes de provinces (vous trouverez toutes les adresses nécéssaires sur le serveur 3615 StartMicro), notez que les frais de ports à payer alors pourraient vous faire changer d'avis...

J'aimerais connaître la différence qu'il y a entre un processeur de la gamme Motorola et les processeurs Intel. Bénéficierons-nous du PowerPc ? Est-il aussi puissant qu'on le dit ?

Michael Lesse

Ces deux gammes de processeurs n'ont rien de commun, et leurs différences sont telles qu'elles sont difficilement énumérables. Sachez simplement que Motorola s'est lançé dans l'architecture RISC avec le PowerPc, et les performances de celui-ci laissent facilement rêveur et, qui plus est, pour un prix à faire pâlir un Pentium ! Pour répondre à votre deuxième question, cela paraît improbable : le PowerPc vise à construire des machines ayant une architecture IBM-Apple compatible, et le propre de nos machines est qu'elles n'ont rien à voir avec ces deux constructeurs...

Quant à la puissance de ce processeur, elle est indéniable, personne ne pourrait en douter.

Sa puissance vient du fait que c'est un processeur complètement bâti sur l'architecture RISC, ce qui n'est pas le cas du Pentium qui s'en rapproche (enfin, il s'y essaie).

Mais ce pourrait être le processeur le plus puissant du monde, s'il n'est pas correctement exploité, il ne peut être réellement intéressant pour l'utilisateur : et pour le moment, il n'existe pas d'applications qui lui soient réellement dédiées.

J'ai suivi d'un oeil très intéressé vos articles sur le CD ROM en général, mais je me pose une question qui me freine dans l'achat de cet outil : est-ce que cela en vaut la peine ? Peut-on utiliser sur nos machines la large gamme de CDRoms du parc PC ?

Robert Dominique

Il est vrai que la production de CD Roms dédiés à nos machines était, par le passé, assez inexistante, mais il semble que la tendance s'inverse, aidée par la démocratisation de ce périphérique. Ainsi, il existe à présent plus d'une dizaine de CD Roms qui nous sont dédiés ; notez qu'une grande partie de ceux-ci viennent d'outre-Rhin. Quant à l'utilité de tout cela, c'est à chacun qu'il appartient d'en juger, selon ses besoins : le Cd Rom vous donne accès à des bases de données gigantesques, et, de plus, un lecteur de ce type vous permettra d'avoir un lecteur CDKodak à domicile, pour un prix plus qu'abordable, et avec le logiciel approprié, vous aurez la possibilité de manipuler vos photos, comme bon vous semblera.

Quant à votre deuxième question, on peut tout à fait utiliser les CDRoms pour Pc, tant que ceux-ci sont des bases de données (banques d'images, de samples,...), mais, en aucun cas, des applications spécifiques à cette machine. Il faut aussi éviter les CdRom dans lesquels l'accès aux données se fait par l'intermédiaire d'un logiciel : celui-ci étant, la plupart du temps, spécifique à une machine précise.

J'aimerais savoir si une disquette provenant de l'Amiga est de facto utilisable sur une de nos machines : j'ai entendu dire que ces deux machines avaient le même

processeur et je me demande si cela est possible, et surtout s'il existe des logiciels compatibles.

Sébastien Wallyn

La gamme Amiga a, c'est correct, pour coeur une architecture basée autour des processeurs de la gamme 680x0 de Motorola, tout comme le sont nos machines, mais là s'arrête le point commun.

Ces deux gammes ont été pensées dans deux esprits totalement différents et il en résulte une non compatibilité dans les faits : aucun programme prévu pour cette machine ne fonctionnera chez nous, et inversement.

De même, le standard disquettes de 720ko du St est celui du Dos, ce qui fait que les disquettes formatées par le Gem sont reconnues par un Pc, ce qui n'est pas possible venant d'une disquette Amiga.

On peut tout de même transférer une disquette d'un format vers un autre, c'est ce que fait un célèbre logiciel sur Amiga appelé Dos2Dos. Il a connu son heure de gloire, lors de l'arrivée des soundtrackers sur nos machines : les soundtracks étaient alors largement transportés dans nos contrées.

Mais il faut savoir que depuis l'Amiga 1200, il est possible de faire le transfert directement, sans l'aide d'aucun logiciel, en effet, son système d'exploitation peut traiter, au prix d'une certaine peine à la configuration, les disquettes provenant du Pc, et par conséquent, que nous pouvons relire.

Disquette

J'ai eu un problème de décompactage avec le logiciel Studio Photo présent sur la disquette du numéro 22. En effet, bien qu'ayant placé le fichier auto-décompactable sur une disquette vierge double densité, la décompression est toujours stoppée avant la fin, et le programme me signale une erreur du type disquette pleine.

Pierre Tritz

Le problème est simple, sa solution pas plus complexe : une disquette formatée, disons "normalement", n'a pas la place disponible pour le programme Studio Photo et le fichier auto-décompactable.

Il faut, au minimum, 900 Ko disponibles, ce que l'on peut difficilement obtenir sur une disquette formatée sur l'une de nos machines (mis à part le Faucon et les machines équipées de disques durs, où, a priori, le problème n'a pas lieu d'être).

Comment faire ? Il suffit d'utiliser StZip, de sélectionner le fichier .tos à décompacter, et d'employer la fonction Extract File de StZip, vers une disquette B, (formatée au préalable).

N'ayant pas de minitel, ni de modem, je ne sais comment me procurer un convertisseur d'images du type de IFFCNV dont j'ai déja entendu parler et qui me serait très utile. Dernièrement, j'ai fait l'acquisition de PPM Junior, malheureusement, il ne permet pas la lecture d'images aux formats IFF et Spectrum, mais par contre, reconnaît le NEO et PC ? Ayant beaucoup d'images aux formats IFF et SPC, il serait dommage que je ne puisse pas les importer sur PPM Junior, d'autant plus qu'il me permet de les imprimer en couleurs.

Serge Adam

Il semble que vous n'ayiez pas entendu parler de notre Hors-Série dédié au graphisme !

Sur la disquette qui était fournie avec celui-ci, nous avions inclus la dernière version de Gemview, un visualiseur d'images, célèbre pour sa puissance (il possède à présent plus d'une soixantaine de modules) et qui permet, entr'autres, de convertir toutes sortes de formats d'images.

Pour vous procurer ce numéro, faites-en une demande écrite à la rédaction, où utilisez le bulletin 'commander les anciens numéros' prévu à cet effet.

Litiges

J'espère que vous publierez mes vives protestations contre Turtle Bay (revendeur sur Lyon). Cela fait 3 mois que je leur ai rapporté mon écran 14'' que j'avais acheté 4 mois plus tôt chez eux, et depuis, ils me baladent de semaines en semaines, sans même pouvoir me prêter un écran.

Quel recours ai-je face à tout cela ? Répondez-moi vite car mon Faucon dort depuis tout ce temps, ce qui me manque terriblement...

Laurent Montagne

Ces délais nous paraissent assez astronomiques, surtout venant de ce revendeur. Nous avons pris le parti de nous occuper personnellement de cette affaire, afin de savoir ce qu'il en est vraiment.

Pour l'instant, nous n'avons pas pu contacter directement les personnes en cause : ne vous inquiétez pas, nous suivons ce cas de très près et vous serez informé de toute évolution.

Pour nous soumettre vos problèmes, rien de plus simple, il suffit de nous faire parvenir un courrier à l'adresse ci-dessous.

Yoan Phillips.

Start Micro Magazine,
Service Courrier des Lecteurs,
B.P. 401, Nanterre Cedex.
Mais vous pouvez tout aussi bien nous joindre sur le 3615 StartMicro, en Bal Redact.

BONS D.P. 1995 À TOUS

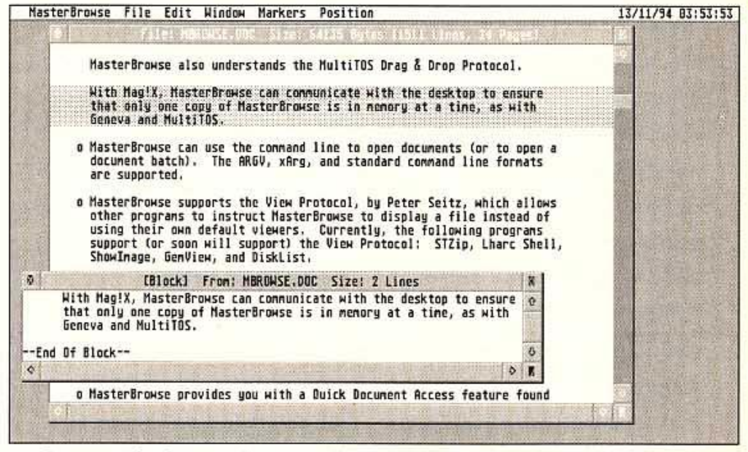
Pour cette nouvelle année, nous souhaitons que les développeurs de logiciels du Domaine Public ne cessent de réaliser de bons produits identiques à ceux qui nous ont été offerts les années précédentes... Précisément, pour ce début 1995, nous sommes encore et toujours gâtés par des dizaines de nouveautés !

Bureautique

MASTER BROWSE v4.7

Michel Forget

Nous commençons cette année par un superbe logiciel : Master Browse. D'origine canadienne, ce logiciel est un visualiseur de fichiers textes. Sachez-le, MB fonctionne sur toute la gamme et sous tous les environnements, y compris MultiTOS, Geneva et Mag!X. Son gros avantage est de permettre de remplacer le classique visualisateur de textes du TOS. Complètement sous GEM, avec des routines d'affichage optimisées, une interface sympathique, une parfaite gestion de SpeedoGDOS, un paramètrage complet de l'interface, font de ce produit un Best qui vaut beaucoup plus qu'un détour : carrément une utilisation quotidienne ! Il apporte des fonctions avancées de marquage de blocs, de définition de zones et de recherches. Vraiment pratique, il saura devenir un ami de votre bureau.



L'alternatif ultime de visualiseur de fichiers sous le bureau.

ZEIGSMIR v2.8

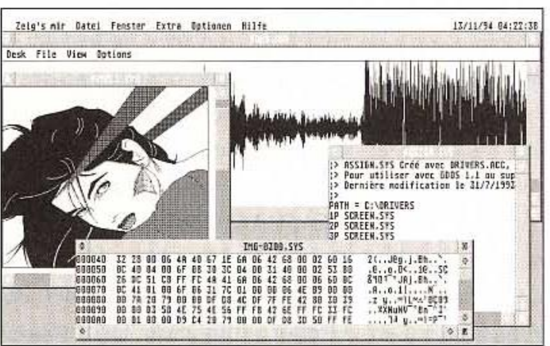
Reiner Rosin

Zeig's mir, vous connaissez, nous vous l'avons déjà présenté dans ces colonnes. Le voici sous une nouvelle mouture, en version 2.8. Plus beau que jamais, ce programme de visualisation de fichiers devient un véritable must en la matière. Son interface décoiffe, ses options ne cessent d'augmenter, il est possible de tout paramétrer avec Zeig's. Que ce soit le Fileselect interne, un jeu de touches pour passer en icônification sous MiNT, une parfaite gestion de ST-Guide, le nombre de fenêtres en même temps (de 1 à 99), les tailles de buffers, les modes de visualisation (Hexa etc.), l'impression avec sous sans GDOS, le lancement de programmes externes avec paramètres, une parfaite gestion de SpeedoGDOS, gestion de diverses méthodes de dithering, gestion des palettes, etc. Tout décrire serait superflu, mais les options sont véritablement ahurissantes ! Enfin, le rôle principal du logiciel est tout de même, prioritairement, de savoir lire toutes

sortes de fichiers aussi divers que variés. Ainsi, sous forme maintenant de modules externes, ce qui permet de doser en fonction de sa propre capacité de mémoire, Zeig's mir sait charger pas moins de 50 formats divers. Aussi bien des images comme : GIF, ICO, IFF, NEO, JPEG, PCX, BMP, B&W, TGA, TIFF, XIMG, FAX, TNY etc. que des animations FLI, des sons ZyXel, DMA, WAV, AVR etc., des fichiers textes comme 1St Word etc. Un vrai "bijou" offrant, en supplément, des fonctions avancées de modifications ou d'adaptation des documents (inversion, scaling, etc.) Vous ne le connaissiez pas ? et bien, maintenant, précipitez-vous pour l'acquérir, car c'est un chef-d'oeuvre ambulant que nous avons là !

EVEREST v3.3E
Oliver Schmidt

Everest est un éditeur de textes. Il pourra vous aider dans de nombreuses tâches comme, par exemple, la programmation, l'édition de fichiers de configurations, l'écriture de fichiers batch, etc. Il fonctionne sur toute la gamme, et avec toutes les cartes graphiques existantes. Son interface est 100% GEM, sans fichier RSC, ce qui permet de le placer où l'on veut, pour une plus grande souplesse. Ces raccourcis clavier sont compatibles avec l'éditeur du Turbo C. Il sait, sans le moindre problème, lire des fichiers de plus de 300 Ko (ce qui n'est pas le cas de tous ses concurrents !) Il fonctionne très bien en environnement multitâches, en accessoires, et gère les polices bitmap GDOS. Son aide en lignes est, comme beaucoup de logiciels d'origine allemande, entièrement reliée à ST-Guide. Les qualités de cet éditeur de textes sont telles qu'il remporte, haut la main, le titre de meilleur éditeur du moment. Simple, mais avec des fonctions très puissantes et très bien implémentées, vous ne le regretterez pas !



Tout voir avec un seul programme, le rêve de tout un chacun.

MARCEL v2.3.4
Marcel Software of California

Marcel se veut être un traitement de textes ShareWare, et on peut l'affirmer, il y parvient ! Ce logiciel d'origine américaine est véritablement bien conçu : il offre des fonctions, non pas révolutionnaires (encore que..), mais nous fournit, dans l'univers du ShareWare, un produit de très bonne qualité. Tout d'abord, et c'est là une nouveauté dans notre univers, Marcel sait lire les formats suivants : RTF, ASCII 7 et 8 bits, 1StWord, WordWriter, 1StWord Plus, WordPerfect 4.1, St Writer, sans le moindre problème. Mieux encore, il sait aussi sauvegarder aux formats RTF, 1StWord, WordWriter, et en ASCII 7 ou 8 bits. Ainsi, un fichier RTF de WinWord ne lui cause aucune frayeur, ce qui n'est pas le cas d'AtariWorks, par exemple. Il offre les classiques fonctions de blocs, des statistiques très complètes sur vos documents, recherche, remplace, etc. Les jeux de touches sont très bien gérés, et vous n'aurez plus d'angoisse pour taper un accent grave ou toute autre lettre de ce type ! Le seul reproche que l'on pourrait faire à Marcel concerne son côté restreint dans la gestion des paragraphes, et l'absence de contrôle des polices SpeedoGDOS. Sinon, globalement, c'est un produit qui nous manquait dans l'univers du ShareWare, et que nous sommes heureux de pouvoir vous offrir.

GDPS Scanner v2.04
Ulrich Röhr

Vous avez toujours hésité à acheter un scanner pour votre machine, en effet la plupart d'entre eux étaient spécifiques à notre environnement, et cet achat pouvait s'avérer risqué. Désormais, vous pouvez être soulagés : GDPS est là et apporte une solution miracle. Chez Epson, célèbre fabricant d'imprimantes et de scanners, il existe une gamme appelée GT-xxxx. (xxxx pour le numéro du produit, il y en a beaucoup, comme le GT-8000, par exemple). Ces scanners se branchent sur le port SCSI de votre ordinateur. Ce qui offre l'avantage de vous permettre de passer d'une machine à une autre, sans le moindre souci. Avec GDPS, vous allez pouvoir driver ces scanners très facilement. Bien conçu, 100% GEM, et compatible MultiTOS, ce produit est un nouveau miracle du Free-

Ware, et il ne saurait passer inaperçu.

HP4L CPX v1.0
Arvin Schnell

HP4L CPX est un petit programme qui va se glisser dans le Panel Control de votre machine. Il vous permet de définir un certain nombre d'éléments du paramètrage de votre imprimante HP LaserJet. Dans la version actuelle, il vous est offert de paramétrer le mode Econome, la densité, et enfin, le REt. Ce programme va assurément évoluer dans les mois qui viennent, mais déjà, vous pourrez le faire progresser par vous-même, puisque les sources C complets sont fournis. Peut-être même est-ce là l'occasion de vous apprendre à faire facilement un programme en CPX. Ce qui démontre que les programmeurs, de nos jours, deviennent de plus en plus généreux !

HYPERGEM v1.01
Tim Raine

Très simple, ce produit vous permet de réaliser une mini-aide Hypertext : il sait charger des images aux formats Degas, Tiny et IMG, des sons aux formats WAV, DVSM, SND et AVR, et des fichiers textuels en ASCII. Vous placez des boutons pour faire défiler les différents éléments que vous désirez enchaîner. Très simple à mettre en oeuvre, et qui plus est, facile à utiliser et à lancer, ce programme 100% GEM est un petit outil qui peut rendre quelques bons services. Seule restriction, il ne fonctionne qu'en monochrome. Mais, si vous le désirez, vous pourrez cependant modifier le programme à loisir, car son source GFA est fourni dans l'archive. On n'arrête plus le progrès !

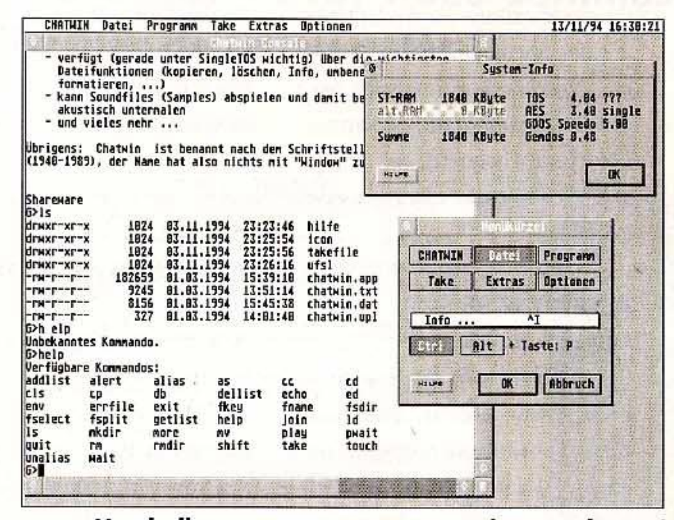
XUFSL v1.03
RoSoft

Ce logiciel se présente sous forme d'accessoire et de CPX, son rôle est très pratique. Il va vous permettre de sélectionner vos polices de caractères de façon indépendante, mais aussi de leur appliquer toutes sortes de déformations, aussi bien dans l'orientation, l'inclinaison, le style, la taille, la couleur, etc. Il reste compatible avec la version 5.0 de SpeedoGDOS, ce qui est un très bon point. Vous pouvez y accéder depuis n'importe quel logiciel GEM donnant accès aux accessoires, réaliser des tris, en fonction des spécificités des polices, etc. Bien pratique si vous faites de la publication assistée par ordinateur, vous pourrez connaître vos polices et visualiser, au préalable, les résultats d'effets qui seront appliqués. Et ce n'est pas tout : une fois encore, cet outil est livré avec des sources en C, qui vont vous permettre d'insérer ce sélectionneur de polices dans vos propres programmes. Encore un don du ciel, avec l'arrivée de SpeedoGDOS, car beaucoup de programmeurs ne savaient pas comment gérer toutes les possibilités du produit. C'est maintenant chose faite et, disons-le, dans le détail, car une grande majorité des fonctions appliquées aux polices de caractères sont présentes dans ce source.

Programmation

CHATWIN v3.0
Dirk Haun

Vous êtes programmeur ? Vous en avez assez de devoir changer de logiciel pour faire une manipulation sur un fichier, ou revenir au bureau pour corriger des petites choses, reprendre la souris que vous abandonnez pour taper votre code ? ChatWin est là pour vous sauver ! C'est un shell ultra puissant, compatible avec tous les environnements de programmation. Vous définissez donc l'éditeur, le compilateur, l'assembleur, le linker et le debugger, le tout avec options ou non. Vous avez accès à un CLI en direct,



Un shell pour programmeurs qui va soulager !

avec des fonctions Unix. Enfin, il vous est offert de paramètrer le logiciel à travers son environnement, comme bon vous semble, aussi bien pour les raccourcis clavier, que les fenêtres, etc. Un produit vraiment complet et d'une puissance inégalée, tellement il est bien équipé d'outils associés : formatage, copie, etc. Si vous êtes programmeur, vous ne vous contenez déjà plus d'impatience

GFA PATCH v1.05
Gregor Dulchaski

Vous connaissez maintenant tous Gregor, auteur de TwoInOne, mais aussi des patchs du GFA Basic. Nous passons donc le cap

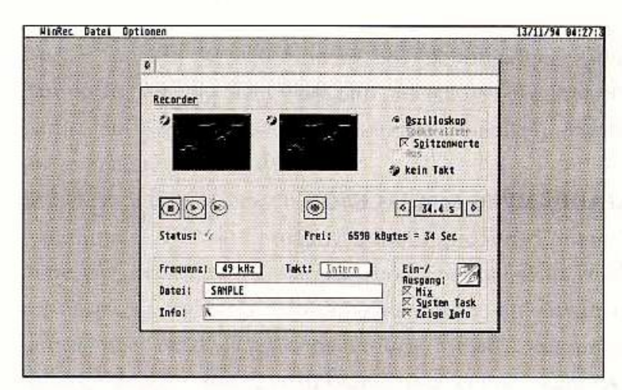
de la version 1.05 de ce logiciel qui a été traduit maintenant de l'Allemand vers l'Anglais, ce qui va faire plaisir à certaines personnes. Que nous apporte cette nouvelle version ? Déjà, le programme permettant de patcher la librairie NDX est fourni, ce qui favorise la réalisation du patch complet, car souvent, vous vous retrouviez bloqué à ce stade de l'upgrade. Le logiciel reconnaît maintenant toutes les évolutions du GFA puisqu'il existe, en effet, plusieurs tailles pour des versions équivalentes, et certains utilisateurs ne pouvaient réellement pas faire fonctionner le patch. Des corrections ont donc été principalement apportées au patch en lui-même, qui sont donc : une meilleure gestion du SETCOLOR, de la fonction LINEA, du RESERVE qui permet désormais de compiler correctement les programmes fonctionnant sous MultiTOS. Maintenant, le produit devient donc complètement fiable, l'adaptation du GFA à Mag!X est 100% compatible et, lors de la réalisation du patch, des paramètres plus précis sur l'environnement de travail sont proposés. Si vous êtes encore un inconditionnel du GFA Basic, il est donc important, pour que vos produits soient complètement débuggés, de les recompiler avec un GFA patché par ce pack !

Musique

WINREC v1.4

Andreas Binner

Nous ne nous permettrons pas de vous présenter WinRec : lui aussi, s'offre un petit bain de jeunesse ! Cette version 1.4, nous apporte une interface plus facile d'utilisation, ce qui était souhaitable. Mais il y a bien d'autres nouveautés, depuis la version 1.371 présentée ici même. WinRec offre une nouvelle gestion de la mémoire lui permettant de fonctionner correctement sous MultiTOS, le temps d'enregistrement est maintenant, par défaut, le temps maximum possible, un player de CD-ROM audio est inclus, ce qui autorise des opérations de synchronisation de meilleure qualité. Il sait maintenant lire des fichiers sons de divers horizons, enfin, un éditeur de samples pour tous types a été implémenté. Bien sûr, certaines de ces fonctions ne sont obtenues que si vous vous enregistrez auprès de l'auteur ! A vous d'apprécier, mais ce geste ne vous coûte guère...



WinRec dans sa nouvelle interface.

FALCON REPLAY v1.0

CH

Falcon Replay est un logiciel qui se réserve, vous vous en doutiez, à cette gamme de machines. Son rôle est extrêmement simple, il va vous permettre de vous enregistrer à travers un micro, dans un premier temps, puis quant au résultat, dans un beau fichier qu'il pourra, bien entendu, lire par la suite ! Il vous est possible de régler la qualité hertzienne de l'enregistrement, ou de la reproduction (effet garanti), de player le sample en loop, etc. Un intéressant petit produit qui s'avère, avant tout, être une bonne démonstration de programmation, puisque les sources C sont fournis avec, et notamment le fameux gestionnaire d'interface BIG. Voilà qui ne manquera pas d'en intéresser plus d'un parmi vous.

MATRIX v1.0

E.Breen & M.J.Maisey

Matrix est un utilitaire qui permet de montrer graphiquement des informations à propos de statut de soundship matrix du Falcon. C'est le hardware de la machine qui permet à différents éléments du système sonore d'être reliés entre eux, indépendamment du processeur principal. Il évite également que le monitor track soit altéré, de réseter ou de couper le système son de la machine, et l'entrée d'être switchée, depuis l'analogue externe vers le convertisseur digital, puis vers le PSG. Très simple à utiliser, mais comme vous l'aurez compris, il faut s'y connaître un minimum. Ce programme offre, soit en accessoire, soit en programme à part entière, la possibilité d'apporter des modifications à l'état du système sonore de votre machine.

Graphisme

JPEG Viewer v2.20

D.R. Oldcorn & Volume 11 Software

Sans vouloir faire un dessin (arf), ce produit va vous permettre de visualiser rapidement des images aux formats GIF, JPEG et TGA. Mais alors, quand nous disons vite fait, c'est vraiment le cas, car l'affichage s'exécute en temps réel,oui, c'est bien ainsi que l'image se charge ou se décompacte. Si elle

est, par exemple, plus grande que l'écran, vous pourrez la déplacer pendant qu'elle continue à s'afficher. Les effets de zoom sont instantanés, et vous pouvez même créer des slides show complets. Un produit bien fait complètement TOS, mais qui s'avère pratique. De surcroît, si vous payez le ShareWare, vous aurez la possibilité d'avoir une version utilisant le DSP, capable d'accélérer l'affichage par cinq. Etant donné les résultats actuels, on peut se demander quelle surprise nous attend !

KNOWHOW v1.01
Jochen Riekhof

Si vous êtes un fervent utilisateur de DA's Vector, cet outil va s'avérer d'un grand secours, puisque c'est tout simplement un accessoire d'aide en lignes de DA's Vector. Rien de plus à dire, si ce n'est qu'il faut avoir le produit pour s'en servir, et surtout pour en voir la finalité !

MPEGDSP 14/10/1994
Guido Vollbeding

Ce mois-ci, encore un player de séquence vidéo MPEG, qui utilise uniquement le DSP de votre machine, mais cette fois, cette version est en couleurs. Selon les propres termes de l'auteur, c'est une ébauche qui sera terminée à la fin de l'année, mais après tout, si les ébauches de ce concepteur sont toutes de la même veine, c'est de la folie ! Pas de problème donc pour vous, c'est un fichier TTP, que vous pouvez mettre en frontal de ST-Guide, par exemple, permettant de jouer de façon parfaitement agréable des séquences vidéo en couleurs ! De plus, le programme gère à merveille les cartes graphiques du type ScreenBlaster, et le résultat est, une fois encore, réellement ahurissant !

ALADIN MPEG & M.JACKSON

Comme beaucoup d'entre vous l'ont fait remarquer, nous avons apporté de nombreux programmes pour jouer des séquences MPEG, mais jamais de séquences en elles-mêmes. Nous comblons donc notre retard en vous offrant deux très belles séquences : l'une extraite de la bande annonce du film de Disney Aladin, l'autre du clip vidéo de Michaël Jackson, où les personnages défilent avec des effets de morphing. Bien sûr, une séquence vidéo ne tient pas sur 3 kilo-octets, mais le rendu est vraiment superbe !

PLAYMPEG v0.68
Martin Griffiths

Après MPEG, voici la dernière version de Martin Griffiths avec son player de séquences MPEG. Martin nous offre, dans le FreeWare, son player surprenant en version monochrome dont la version couleurs est disponible, pour une somme ridicule, en ShareWare. Les évolutions de cette version sont nombreuses, notamment pour ce qui est de la gestion des cartes graphiques, comme la ScreenBlaster qui fonctionne maintenant parfaitement, les routines de décodage Huffman ont été optimisées avec un gain de 5% de vitesse, les résolutions supportées sont maintenant plus importantes, puisque les séquences en 480x384 passent sans le moindre problème. Le code a été complètement optimisé, pour la version monochrome qui apporte maintenant des animations pratiquement à 20 images par seconde. Les séquences MPEG, en majeure partie, sont maintenant gérées et le code DSP a été intégré directement dans le programme exécutable. Ce produit devient véritablement un best de rapidité et de fluïdité, parfois même, pour certaine séquence, la cadence s'avère excessive. Mais une version avec des options de réglages devrait bientôt voir le jour.

Compression

ARJ v9.93b
Mr Ni!

ARJ est un outil de compression de données assez répandu sur PC et qui perce quelque peu nos machines. Cette version est 100% compatible PC. et l'implémentation du mode 1 de compression en constitue la nouveauté, accélérant encore plus la décompression. Dans cette archive, vous trouverez encore les sources des différents modes de compressions de l'algorithme ARJ. Une version de UNARJ Junior fait son apparition, elle est plus simple à utiliser que la version complète, mais prend surtout beaucoup moins de place, physiquement parlant.
Utilitaire

ZORG v1.38
Ludovic Rousseau

Une nouvelle version de Zorg apparaît, mais nous avions déjà fait état de ce produit dans STARTMICRO. Cette version conserve une interface sobre, mais néanmoins agréable. Bien sûr, les options sont augmentées, et les manipulations appliqués sur vos supports magnétiques sont de plus en puissantes. De la défragmentation, la restauration,

le vidage des clusters libres, le nettoyage des répertoires, l'édition de fichiers, etc. Assurément, vous utilisiez déjà ce produit, sa mise à jour va donc s'effectuer d'elle-même.

PGP v2.6
Colin Plumb

PGP pour Private Good Privacy, c'est un pacquage d'encryptage de clefs. Avec PGP, vous allez pouvoir sécuriser vos messages, transmis contre des lecteurs incongrus, accompagnés d'une signature personnelle qui permet à votre correspondant de vous identifier. Le principe semble assez compliqué, mais c'est un système très répandu dans des univers tels Internet, FidoNet et autres réseaux de communication informatique. Toutefois, son utilisation ne se limite pas à cela, si, au travail, vous écrivez un courrier que vous jugez confidentiel et que vous désirez protéger des lecteurs incongrus, il vous suffit de le coder avec PGP : à défaut d'entrer en possession de vos diverses clefs secrètes, personne au monde ne saura décoder ce fichier. Un outil remarquable qui est officiellement agréé par le service de sécurité américaine, tant son pouvoir est total. Car chaque codage va dépendre de votre clef personnelle, appuyé sur son propre codage, au travers d'éléments aléatoires. Ce produit vous assure et vous garantit une protection totale de vos données personnelles. Si vous êtes un fervent utilisateur des systèmes de communication, c'est un excellent moyen pour faire circuler des informations à vos amis, d'une manière 100% anti-pirate. C'est également ce produit qui est utilisé par de nombreux logiciels, pour réaliser les clefs de protection, et dans le domaine du ShareWare en particulier. Sur nos machines, le programme se présente sous forme d'un TTP, avec une aide en lignes multilingue, dont le Français, à notre vive satisfaction. Et de plus, un certain nombre de liaisons directes avec des logiciels comme Emacs, IdeaList, Mime, etc. sont déjà fournis par l'auteur, ce qui constitue un confort supplémentaire.

STOOP v1.01
Phil Hodgkins

Ce logiciel est un manager de Boots pour votre Falcon, il ne fonctionne que sur écran VGA, avec une résolution minimale de 640x480, en 16 couleurs. Son interface lui est propre, et s'avère très agréable et simple à utiliser. Il saura remplacer avantageusement le logiciel commercial XBoot. Vous pouvez définir 1000 fichiers de boot par groupe de démarrage, sur 50 groupes, Ce qui laisse suffisamment de marge pour réaliser un bon lancement de votre machine. Différents outils sont inclus, tels ceux : de copie, d'effacement, de déplacement de dossiers ou de fichiers, grâce à l'utilisation de son propre Fileselect très performant. On peut, de manière complète, réorganiser son boot, choisir l'ordre de lancement des programmes ou accessoires, etc. Si, par exemple, vous voulez définir un boot pour les jeux, ou pour lancer MiNT, ou encore un boot de travail, etc, ce produit s'avèrera très utile. Après de nombreux tests, un tel logiciel est digne de vous accompagner quotidiennement, car il est vraiment très bien réalisé.

Communication

TUW-TCP/IP v1.32
P.Mayer

Ce pacquage a été créé, afin de prouver qu'il était possible de réaliser une adaptation de pacquages réseaux sur nos machines. Cet accessoire introduit un pack de drivers d'interfaces similaires à celles utilisées sur PC et est entièrement compatible avec le réseau TCP/IP. Le programme est donc utilisable dans un environnement du type MiNT, et vous permet d'accéder à des substituts de réseaux comme TelNet, ou au fameux FTP Internet. Une aubaine pour les utilisateurs de nos machines, sans oublier qu'il faut une certaine expérience de l'univers Unix pour se faufiler sur ce type de système.

Jeux

MINE v1.02
Pestouille

Ce jeu est dédié au Falcon, il fonctionne aussi bien sur TV en 640x400, que sur Moniteur VGA dans une résolution de 640x480, en 256 couleurs. Le mode VGA vous permettra de créer vos propres niveaux. Le but de ce jeu est de se frayer un passage dans une mine qui est en train de s'effondrer. Il y a des bombes qui traînent partout et, en les utilisant, elles vous ouvrent un chemin. Vous avez gagné, lorsque toute la mine a été parcourue. Le personnage, bien animé, se déplace à la souris. La simplicité alliée à une bonne réalisation, vous pouvez donc élaborer vos propres niveaux de façon très simple, ce qui rend le jeu encore plus convivial. D'ores et déjà, de bonnes parties de casse-tête au coin du feu sont prévisibles !

Hervé Piedvache

MOON SPEEDER

L'aéroglisseur

Une course poursuite en aéroglisseur sur les différents circuits de l'espace intergalactique.

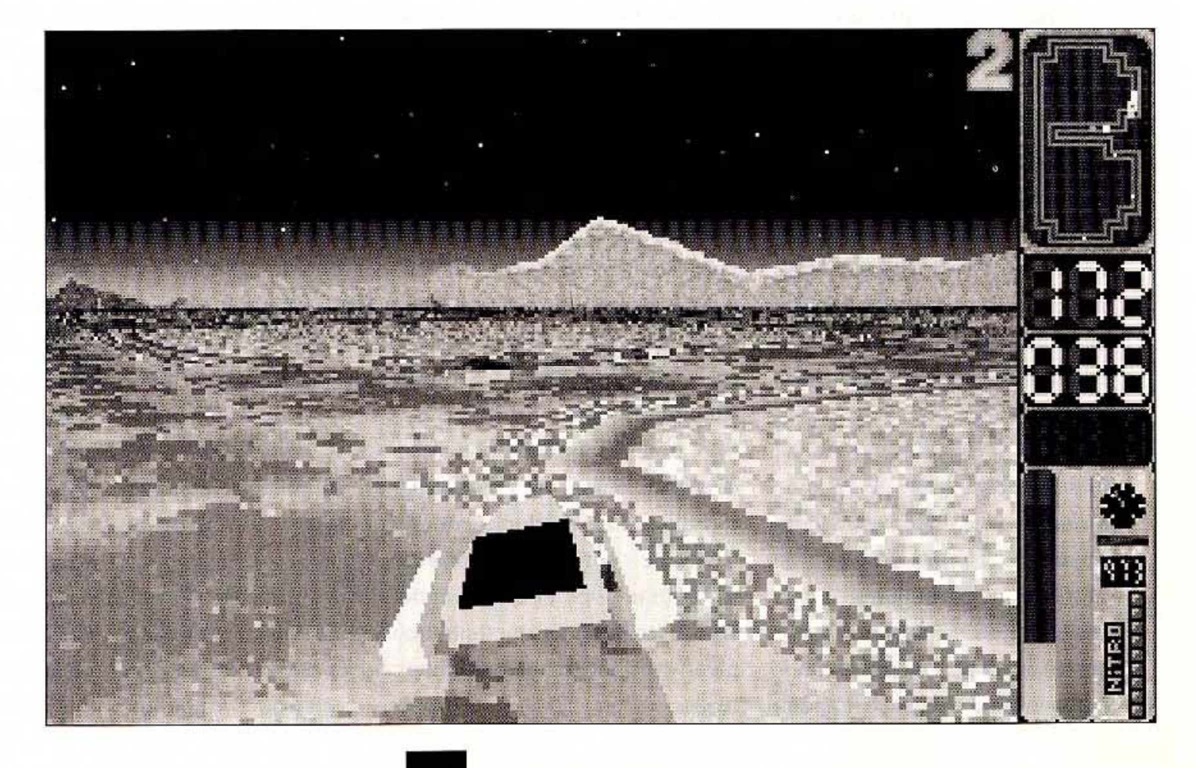
Nouveauté dans l'univers des jeux, cette fois-ci une production Française, édité par la société CompoScan. Moon Speeder fonctionne exclusivement sur Falcon030, aussi bien sur moniteur RGB, TV, et VGA, avec attention tenez-vous bien 7,5 Mega de libre sur votre disque dur !

C'est pas de la rigolade ce jeu non mais ... Vous allez pouvoir jouer aussi bien au clavier, avec la souris, avec votre joystick favori, avec un joystick analogique, qu'avec un JoyPad, là si vous voulez on peut vous faire le café en prime ...

Présentation

Le jeu une fois lancé vous amène à un menu principal, qui permet soit de s'entraîner, sur ces circuits d'essais, soit de se lancer dans le championnat, effectuer des réglages sur le niveau sonore de la musique d'ambiance et des différents bruitages, la position de la caméra par rapport au Speeder, avec une vue plus ou moins proche du vaisseau.

Vous pourrez aussi sélectionner l'utilisation d'un joystick analogique, et enfin (tenez vous bien), paramètrer la connexion d'une liaison null-modem afin de jouer avec deux machines en même temps.





Le Championnat

Le Championnat est composé de 10 courses sur des circuits différents. Le but est de finir dans les quatre premiers de chaque niveau, enfin finir premier c'est encore mieux !

Comme pour toute les bonnes courses, cette dernière est composée avant tout d'un tour de qualification afin de se placer sur la grille de départ.

Le Speeder

Un Speeder, est un engins fantastique auquel nous avons tous un jour rêvé.

C'est un aéroglisseur composé de 6 réacteurs qui nécessitent des revêtements spéciaux pour laisser l'engin en suspension. Il est donc nécessaire de ne pas sortir du circuit pour éviter la désintégration de l'engin.

Des barres magnétiques sont là pour vous en empêcher, mais il est déconseillé de s'y frotter (il n'est pas impossible d'être éjecté par dessus).

Il vous est offert de sélectionner votre Speeder dès le début du Championnat. Tous les aéroglisseur (8 au total), possède des fonctions spécifiques : l'énergie, la vitesse maximum, l'accélération, le coefficient de glisse, et la courbe d'accélération. A vous de faire le bon choix. Ce n'est pas tout ! Lors de la course, vous avez à gérer votre taux d'énergie, ce qui n'est pas une mince affaire. Pour cela il existe bonus qui peuvent être aussi bien bénéfiques que désastreux pour votre course : booster de réacteur, munitions laser (pour tirer sur les gêneurs), mais aussi arrêt des freins, ou augmentation du coefficient de glisse ...

Conclusion

Fluide, et rapide le vaisseau s'avère très maniable, particulièrement au clavier, mais aussi avec le joypad.

La musique est assez classieuse (ne pas en abuser c'est mieux) et les bruitages très réalistes.

Les graphismes de l'environnement du jeux, et particulièrement les menus de paramètrages et d'informations sont superbement finis.

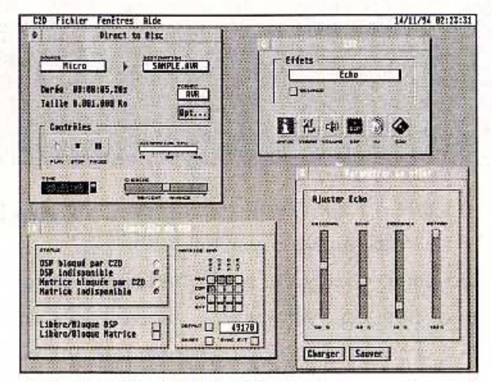
La durée de vie de la partie est assez longue ce qui augment la longévité du jeu.

C'est le Best of du début d'année, qui plus est, produit et réalisé en France, alors courrez au plus vite chez votre revendeur favori.

Hervé Piedvache

CRAZY2DISK V1.0
La solution Direct To Disk

Dans la série des Crazy, logiciels musicaux édités par la société Application Systems Paris, nous vous présentons le petit dernier Crazy2Disk ou, plus simplement, C2D. Ce produit vient dans la lignée des développements de Mathias Agopian, déjà auteur de 2 bests des logiciels musicaux.



L'interface de C2D.

Présentation

Comme toujours avec les produits de cette gamme, la documentation est très bien finie. Entièrement en Français, et décrivant à merveille toutes les fonctionnalités du produit. On peut dire que cette société se démarque véritablement, à en juger par les efforts qu'elle développe pour apporter un pacquage d'une grande finition.

C2D a donc, comme principale fonction, de vous permettre de réaliser des enregistrements à travers un microphone sur un fichier. L'intérêt de ce genre de logiciel est, bien sûr, de pouvoir obtenir une qualité parfaite, réaliser des déformations, afin de réutiliser le son produit dans d'autres logiciels, musicaux ou non.

L'interface

Le logiciel se présente au lancement sous forme d'un tableau de bord, icônifié, avec les principales fonctions. Ces options sont toutes doublées, aussi bien à travers un menu déroulant que par des raccourcis clavier, ce qui rend l'utilisation courante véritablement pratique. L'interface est 100% GEM, ce qui est de nos jours un gros avantage, pour permettre une adaptation aux futures évolutions de la gamme, mais surtout, une adaptation aux environnements parallèles qui voient le jour en ce moment.

Enfin, subtilité fabuleuse qu'offre C2D, très inspiré de ce qui se fait sur MacOS, le logiciel propose une aide en ligne à travers des bulles d'aides. Oui, vous avez bien lu. Si vous activez l'option des bulles d'aides, lorsque vous déplacerez le curseur de la souris sur une icône, ou sur un bouton, un bulle de bande dessinée va s'ouvrir sortant de l'objet pointé, vous expliquant sa fonctionnalité. Un vrai miracle de technologie, qui reste entièrement compatible GEM ! Ainsi, vous n'aurez plus aucun problème, quand vous hésitez sur une option, activez les bulles d'aides et la réponse est immédiate. Notez que, si vous avez installé un gestionnaire de polices de caractères sur votre système, il vous est offert, en plus, de modifier la qualité et la taille de la police qui s'affichera dans les bulles d'aides.

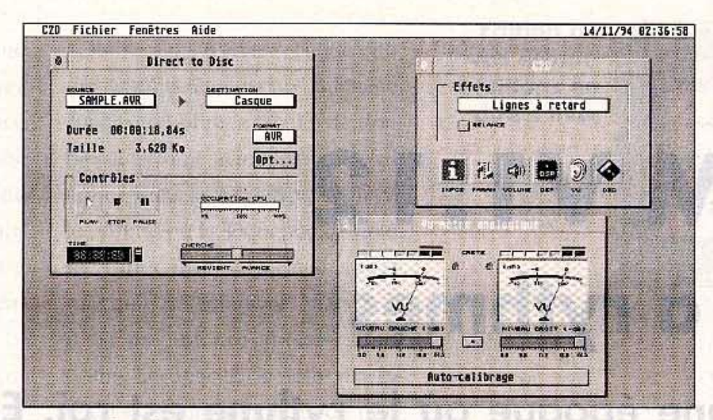
Les options

Le menu des options est très simple : elles sont au nombre de six. Chacune est complémentaire, permettant de paramètrer le rendu final qui sera l'enregistrement ou la restitution de ce dernier.

Direct To Disk

C'est donc la principale fonctionnalité du produit. C'est ici que vous allez paramètrer la source de l'enregistrement sa destination (Casque ou Disque), sa durée, sa taille, le format du fichier : AVR, DVSM,ou SPL, contrôler le déroulement temporaire, le temps machine utilisé, et le taux

d'épuisement de votre disque dur. Car il faut bien le dire, enregistrer des samples prend très vite beaucoup de place ! Mais bon, grâce à C2D, vous pouvez paramètrer cela à l'octet près ... En règle générale, tous les paramètrages de ce produit sont vraiment très précis. Une option de déplacement rapide en lecture de votre sample est offerte, ce qui est très amusant, mais il faut vraiment que votre disque soit assez rapide pour suivre le débit demandé.



Vu analogique en action.

Vu-mètre analogique

Option intéressante, et surtout, très bien interfacée, puisque l'on peut voir réellement en direct, comme sur un ampli, le niveau maximal du signal d'entrée, ceci à travers un jeu de led de couleurs. Un autre vu-mètre permet de regarder le niveau sonore global, ceci à travers un jeu d'aiguilles qui oscillent en fonction du niveau, très réaliste. De plus, un indicateur précise si la source sonore est trop forte, et donc, annonce que les données sont perdues, car l'entrée est en saturation. Enfin, il est possible de régler le niveau d'entrée sur chaque voix, grâce à des boutons sur échelles graduées.

Gestion DSP et DMA

Ce menu propose, à la fois, des informations et la possibilité de réaliser des paramètrages. Une partie est dédiée au statut de la machine : savoir si C2D gére ou non les principaux processeurs musicaux de la machine, le DSP et la matrice DMA. Vous avez la possibilité ingénieuse de libérer un de ces éléments, ou les deux, pour une autre tâche. Par exemple, relâcher le C2D de DSP, afin qu'un autre programme s'en serve, pour décoder une image JPEG.

Enfin, vous pouvez paramètrer la matrice DMA de diverses façons : soit en connectant la prise micro directement à la prise casque, la sortie DSP à la prise casque, la lecture de la mémoire à la prise casque, l'entrée numérique à la prise casque. Connecter la prise micro au DSP, la sortie DSP à l'entrée DSP (peu d'intérêt), la lecture mémoire à l'entrée DSP, l'entrée numérique à l'entrée DSP. Connecter la prise micro à la mémoire (prudence), la sortie du DSP à la mémoire, la lecture mémoire à l'enregistrement mémoire, l'entrée numérique à la mémoire. Enfin, connecter la prise micro à la sortie numérique, la sortie DSP à la sortie numérique, la lecture mémoire à la sortie numérique, l'entrée numérique à la sortie numérique. Les options étant précisément décrites, il existe donc une multitude de possibilités qui vont favoriser ou non la qualité sonore de vos besoins, et ils seront ainsi tous satisfaits ! Bien sûr, vous pouvez régler la fréquence d'échantillonnage, et même synchroniser le circuit sonore, par une horloge externe qui se connecte sur le DSP.

La description détaillée de ces multiples et performantes possibilités devrait amplement vous satisfaire, nous l'espérons.

Paramètres généraux

Ici, vous devez régler le volume sonore, la diaphonie, gérer la supression de la ronflette, au hertz près, aussi bien à travers sa fréquence, que la largeur du filtre. Vous pouvez aussi choisir ou non d'activer la correction de l'offset de la digitalisation, de compenser par logiciel le BASS BOOST du Falcon, et de mettre la source sonore en direct vers la sortie, sans utiliser la matrice. Enfin, c'est dans ce menu que vous sélectionnez l'émulation de la sortie audio : Panneau de contrôle, Niveau Line 1V, Compact Disc 2V, ou Casque 0.2V.

Les effets et leurs paramètrages

Crazy2Disk ne serait pas complet s'il ne permettait pas d'effectuer des effets sur la source sonore. Il existe 12 effets de base qui peuvent subir chacun des règlages de paramètres. Ces effets sont classiques, mais de nouveaux voient le jour : Echo, Equaliseur graphique, Flanger, Réverbération, Expenser dynamique, Cyborg, Chorus, Karaoké, Lignes à retard, Dynamic Bass Boost, Compresseur dynamique, et Surround.

Chaque effet mis à part, l'équaliseur graphique peut être réglé en fonction de paramètres qui lui sont propres, et sur un taux de pourcentage.

L'équaliseur graphique est une représentation réaliste dudit produit et se règle de façon identique. Chaque effet peut être sauvegardé et, bien sûr, rechargé par la suite, ce qui permet une souplesse garantie dans le travail effectué.

La panoplie est vaste, rentrer dans le détail de chacun est impossible, mais sachez tout de même que les rendus sont fantastiques, et parfois surprenants de réalisme. L'écho, par exemple, devient rapidement un écho de montagne, à en faire frémir des avalanches !

Conclusion

Crazy2Disk est un produit vraiment bien fini, qui saura tout à la fois vous détendre, en réalisant des déformations sonores amusantes, et vous permettre d'effectuer des travaux professionnels d'une grande précision. Si vous êtes avides de sons nouveaux, vous avec besoin de C2D ! Interface géniale, détails des signaux, perfectionnement des paramètres sont réunis pour faire de ce produit un best du Direct To Disk. A vous maintenant de courir chez votre revendeur le plus proche pour l'admirer de près.

Hervé Piedvache

FDRUM V1.12
La boîte à rythmes

Nous vivons une époque où le rythme est roi. En bons musiciens que nous sommes, nous pouvons, pour créer nos rythmes, faire appel à un batteur ou, le cas échéant, utiliser une boîte à rythmes. FDRUM n'est ni un batteur, ni une boîte, mais un logiciel qui mettra ces derniers au placard.

Le nom FDRUM, si vous avez des notions de langue anglo-saxonne, vous indique immédiatement le principe du logiciel : la batterie. Mais ce logiciel ne se borne pas à imiter une batterie, il réalise bien plus. En fait, c'est un logiciel de composition rythmique d'échantillons. La société Trifolium propose une documentation très bien rédigée et très claire du produit, de ce côté, les éditeurs font réellement de gros efforts en ce moment.

L'installation du produit est simpliste, puisqu'une archive autoexetractible se charge du travail, bien sûr, il est conseillé d'avoir un disque dur avec un peu de place, pour travailler tranquillement sur FDRUM. Avec FDRUM, vous pouvez, sans hardware supplémentaire, tirer profit de tout votre Falcon, c'est une certitude. Le produit en lui-même se présente dans une interface GEM irréprochable, bien finalisée, qui apporte même des fonctions permettant d'éviter les mises en avant de fenêtre, tout en sélectionnant des options sur cette dernière. Du beau travail : c'est un réel plaisir de tourner sur cette puissante machine

3 Parties

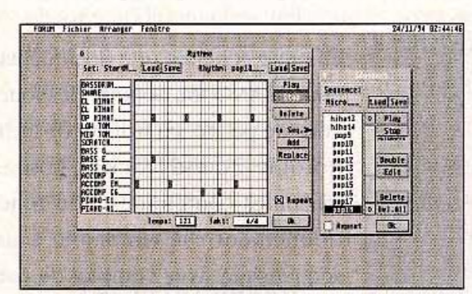
FDRUM est réparti en trois fenêtres principales de dialogues qui régissent tout le logiciel. La première est la fenêtre des rythmes, dans laquelle les différents échantillons composant le rythme sont stockés et, également, où vous réaliserez vos séquences rythmiques. La fenêtre Séquence réunit tous les rythmes, sous forme de séquences ou en parties, pour pouvoir les jouer en entier. Enfin, la fenêtre Editeur d'échantillons, qui s'avèrera utile pour le montage et le traitement de vos échantillons. Mais rentrons vite dans le vif du sujet ...

Rythme

Dans cette fenêtre, vous allez définir les seize échantillons qui formeront ledit rythme. Bien sûr, il est possible de sauvegarder, puis recharger par la suite, ces seize échantillons, afin de réaliser les rythmes de son choix. Directement depuis cette fenêtre, vous pouvez, avec la touche UNDO, écouter l'échantillon de votre choix, le lisser, c'est-à- dire modifier le début et la fin de l'échantillon, pour éviter de trop grandes distorsions du son, enfin, vous pouvez aller dans les menus de travail sur échantillons, que nous verrons plus loin dans le détail. De cette fenêtre, les options suivantes sont excessivement simples à comprendre : le bouton Add, vous permet d'ajouter un rythme dans la séquence en place, le nouveau rythme apparaîtra directement à sa place dans la fenêtre Séquence, au-dessus du rythme actuellement en sélection. Le bouton Replace effectue le même travail, mais remplace le rythme sélectionné dans la fenêtre Séquence. Le bouton Repeat, comme son nom l'indique, va mettre le mode répétition en action, ce mode va, lorsque vous testez le rythme en cours, le jouer continuellement. Ensuite, viennent les attributs spécifiques au rythme. Le Tempo, sous forme de "PopUp-Slider", vous réglez le tempo du rythme en place, l'unité est de 1/4 par minute. La Cadence

est donc le dernier choix attribué au rythme et permet, vous l'aurez compris, de modifier la cadence du rythme, selon 9 possibilités. Directement la grille centrale de la fenêtre, qui représente le rythme de façon graphique, se verra modifiée en fonction de la cadence choisie, la grille évoluera.

Enfin, aussi simplement que possible, vous allez pouvoir composer votre rythme, tout en l'écoutant en tâche de fond. Il suffit de cliquer dans la grille à l'endroit voulu, c'est-à- dire, en face de l'échantillon choisi, en ordonnée, et de définir la position dans le temps pour l'abscisse. Une fois le rythme composé, il devient donc intéressant de constituer un enchaîné de rythmes et, ainsi, réaliser une composition complète. FDRUM propose cette option, à travers le principe des séquences.



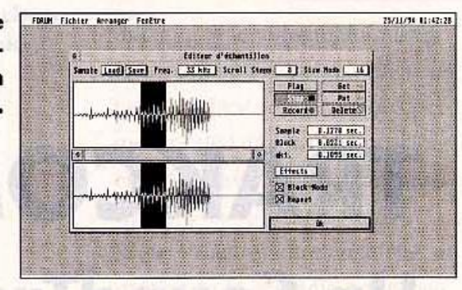
Une boîte à rythmes complètement soft ...

Séquence

Une séquence réalisée avec FDRUM peut comporter jusqu'à 100 rythmes, ce qui est très largement honnête. Naturellement, il est offert de sauvegarder et, en conséquence, de charger vos séquences et de les jouer. Une fois chargée, une séquence affichera, sur la partie gauche de l'écran, la liste complète des différents rythmes présents que vous faites défiler avec un ascenseur. Il est possible alors d'éditer chaque rythme instantanément dans la fenêtre. Un bouton offre la faculté de doubler le rythme actuellement sélectionné dans la séquence, d'effacer le rythme ou la séquence complète. Jouer une séquence sur sa machine est plaisant, mais cela n'est pas encore l'idéal ! Etant donné la capacité de notre machine, il est vraiment grisant de pouvoir connecter cette dernière sur une installation Hi-fi, grâce à un simple câble conforme 3.5mm.

Editeur d'échantillons

Cette fenêtre est utile pour le montage de morceaux de musique. Seules restrictions pour pouvoir utiliser l'échantillon dans FDRUM : sa durée ne doit pas dépasser 8,8 secondes, et 0,5 seconde pour être exploitable dans la fenêtre de rythmes. L'échantillon chargé s'affiche dans deux cadres, l'un représente le canal de droite, l'autre, le gauche. Il existe différents modes de visualisation de l'échantillon, selon dix pas, ce qui permet d'avoir aussi bien une vue très précise ou plus globale de la courbe du l'échantillon. Une pression avec la souris dans un cadre permet de sélectionner un bloc, qui peut être "couper, copier et coller" où vous désirez. L'éditeur d'échantillons est vraiment très complet. Il charge les samples provenant des formats SAM, WAV et AVR, vous pouvez, de plus, directement allez chercher un échantillon qui a été chargé dans la fenêtre de rythme, le modifier et le réinjecter dans la fenêtre. Comme les restrictions sonores sont importantes, une fenêtre vous indique la durée de l'échantillon et du bloc



Edition de vos échantillons en direct live.

sélectionné, afin d'obtenir un maximum de précision. Enfin, il est possible d'appliquer un certain nombre d'effets sur l'échantillon complet, ou sur un bloc. Miroir : inverse l'échantillon, très marrant ! Augmenter : applique une évolution de l'échantillon du niveau zéro jusqu'au dernier niveau, tout en gardant le même rythme. Diminuer : fait le contraire d'Augmenter, Allonger : double la longueur d'un son et le baisse d'un octave. Raccourcir : divise la longueur par deux et augmente le son d'un octave. Enfin Volume : permet d'augmenter le volume du son, selon un taux de 0 à 999 pour cent.

Conclusion

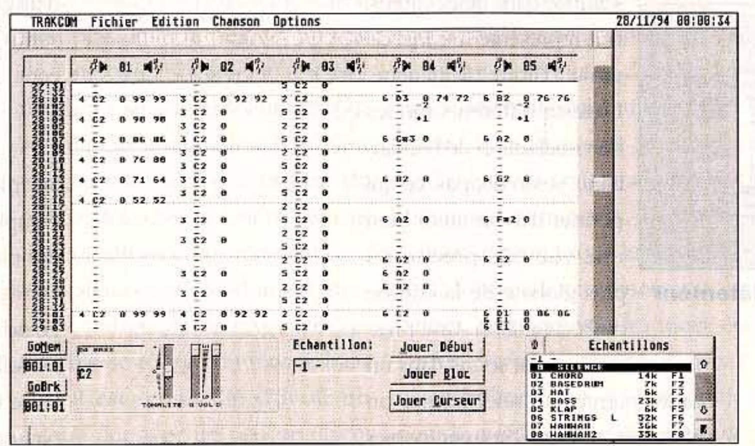
Simple et en même temps très complet, FDRUM, vous fera passer des nuits de composition, c'est une certitude ! Pas besoin d'être un grand musicien, mais avec un peu d'oreille, le tour est joué. On se laisse facilement aller à réaliser des compositions grandioses, simplement avec quelques clicks de souris. C'est un vrai plaisir, un très bon divertissement, mais cela peut devenir plus, si vous vous en sentez la capacité, avec des sons de très bonne qualité, on peut réaliser des travaux très précis et, surtout, d'un rendu fidèle. Nous vous laissons seul juge, quant à nous, nous filons continuer notre berceuse pour le voisinage ...

Hervé Piedvache

TRAKCOM l'echantillonneur

Un SoundTracker 10 pistes, 16 bits

Logiciel de nouvelle génération, TRAKCOM met en œuvre les dernières recherches en matière de SoundTracker, et utilise au maximum les capacités du l'oiseau et de son processeur DSP associé. De nombreuses caractéristiques novatrices, comme les 10 pistes d'échantillons 16 bits, destinent ce logiciel aux professionnels comme aux amateurs. Il pourra être employé dans de nombreux domaines de l'audio, tel la création de jingles, messages, musiques de films etc.



Un SoundTracker 100% GEM sur 10 pistes !!

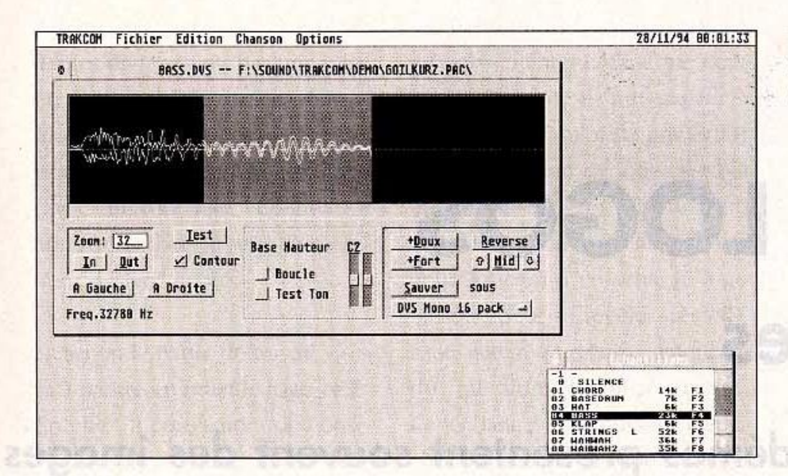
Présentation

Ce SoundTracker devient à la fois plus puissant dans ses capacités de pistes, classiquement à 4 piste, pour passer le cap des 10 pistes, et pour apporter une gestion d'échantillon 16 bits mono, d'où une qualité accrue. Le produit ne se limite plus à des applications informatiques de base, mais tout aussi bien à un univers de l'audio professionnel, qui obtiendra à travers la connectique de la machine, une qualité irréprochable pour des travaux lourd.

L'édition de ce logiciel en France, permet la traduction complète du produit et de sa documentation. Cette dernière s'avère bien ficelée et agréable à consulter. Les traducteurs se permettant même de petites blagues qui détendent cette ambiance solennelle, que donne en règle générale une documentation. TRAKCOM, apporte des fonctions de pointe, en matière de technologie SoundTracker, toutes machines confondues. Son fonctionnement est semblable à un séquenceur, avec l'emploi de pattern. Il ouvre l'accès à de larges plages de fréquences de travail allant de 8 KHz à 49 KHz, soit légèrement supérieur à celles obtenus avec un lecteur de CD ou un DAT.

L'utilisation des échantillons 16 bits, son fonctionnement en temps réel, les 10 pistes simultanées (pouvant utiliser jusqu'à 100 échantillons par morceau) en font vraiment un outil haut de gamme dans l'univers informatico-musical. Seule votre machine saura limiter le produit.

A l'inverse de ses principaux concurrent, TRAKCOM a su conserver une interface complètement GEM, qui lui apporte une grande



L'éditeur d'échantillons de TrakCom.

souplesse d'utilisation, car il respecte à 100% la norme. La gestion des raccourcis clavier permet de travailler encore plus simplement. Il a même su intégrer la gestion des polices d'affichage, ce qui vous permet si vous avez un tel gestionnaire de changer directement dans les fenêtres les polices à votre goût. Il supporte en conséquence les cartes graphiques additionnelles, telle que BlowUp ou ScreenBlaster, qui n'est pas pour nous déplaire, et évite ainsi de changer continuellement sa configuration afin d'utiliser tel ou tel logiciel, en fonction de sa configuration personnelle.

Les échantillons

TRAKCOM comprend sans problème les échantillons aux formats DVS ,AVR et SND des systèmes Unix. La création d'échantillon n'est pas incluse dans le produit. Il vous faudra donc utiliser un autre produit pour créer votre gamme personnelle (MUSICOM 2 ou CRAZY RECORD, feront alors parfaitement l'affaire pour compléter avantageusement ce pacquage musical).

Les échantillons idéals pour être utilisés avec TRAKCOM sont au mode 16 bits mono à 33 KHz, ce qui offre une qualité parfaite. A vous maintenant de créer une bibliothèque de qualité pour réaliser les plus beaux morceaux.

Ces échantillons sont chargés dans une liste pour chaque morceau.

Vous les choisissez en fonction de la composition en cours (avec un maximum de 100). Une fois les échantillons chargés, vous avez la possibilité de les éditer, et ainsi de les modifier si nécessaire. TRAKCOM dispose d'un éditeur d'échantillons. Une représentation graphique, en contour ou en mode plein de l'échantillon est disponible. Vous pourrez effectuer diverses manipulations telles que le zoom, l'inversion de la forme, le recalibrage, ou encre l'ajustement de la tonalité pour les notes de musique. Dommage que des fonctions de copie de blocs soient absentes de cet éditeur qui aurait été très complet.

Création d'un morceau

Avant toute chose, il est nécessaire de définir la qualité de restitution réglable de 8 à 49 KHz. Pour chaque morceau, vous définirez un commentaire spécifique, la longueur et le nombre de lignes des patterns, le nombre de temps par mesure, le temps de reproduction, et le volume du mixage. Des paramètres précis qui vous facilitent l'existence, et vous permettent de faire des compositions en phase avec la création musicale.

Reste à mettre votre créativité au service de la machine pour réaliser de vrais chef- d'oeuvres. Vous vous déplacez dans l'éditeur de chanson, au clavier ou à l'aide de la souris, pour vous positionner sur la piste et la ligne qui vous convient, vous sélectionnez la hauteur de la note grâce au clavier, reste à définir le réglage fin de tonalité, le volume droite et gauche et d'écouter votre travail.

Il est adjoint les fonctions classiques de blocs : couper, copier, coller, effacer, qui permettent de réaliser rapidement des séquences rythmiques répétitives, mais aussi une fonction de progression tonale s'appliquant à un bloc (effet très intéressant pour une introduction par exemple).

Pour se retrouver facilement dans le morceau, vous savez la possibilité d'utiliser les marqueurs, ou les break marqueurs, qui d'un simple click vous permettent de vous porter à un point précis de la composition en cours.

Conclusion

TRAKCOM, vous l'aurez compris nous a complètement emballé. Branché sur une sortie hi-fi, vous ferrez vos propres concert live. Les pros des Trackers vont adorer, les musiciens amateurs vont se régaler, et les tous les extravagants de l'audio vont basculer dans le monde fou, fou, fou de la micro. C'est clair, une fois lancé, il devient impossible de s'en passer.

Hervé Piedvache

CRÉEZ VOS LOGOS

Mots et merveilles

Les logiciels de jeux et les démos présentent souvent des images chatoyantes. Les titres de ces oeuvres n'échappent pas à cette constante et s'offrent superbement dessinés et mis en valeur. La création de ces lettrages va vous être exposée ici.

La mise en valeur d'un logiciel ludique ou d'une démo passe souvent par un travail graphique pointu, propre à attirer l'oeil. Le travail des titres et lettrages constitue une des étapes incontournables. La création de telles enluminures demande, bien sûr, certaines connaissances de base sur le graphisme. Cependant, cela ne suffit pas. En effet, il faudra connaître ici certaines règles de base, afin de concilier efficacement beauté et lisibilité des caractères.

La logique du logo

Les magnifiques titres produits sur nos micros sont, malgré une diversité certaine, regroupés sous l'appellation de logo. Le logo désignera donc cette page-écran, reprenant un nom ou un titre, et ce, sous une forme très graphique, bien éloignée de la simple typographie. Le logo constitue, en fait, une carte de visite présentant un "produit" (démo ou jeu) mais aussi, se conformant à une idée, une atmosphère. Le logo devra donc, non seulement faire preuve d'originalité, mais également être conforme à l'idée sous-jacente présidant à sa création. Ainsi, par exemple, un logo présentant un jeu de tirs devra être de type métallique, alors que celui offrant un jeu de plate-formes pourra être plus coloré et présenter un aspect plus "cartoon". L'originalité du logo sera traduite par le recours à des éléments inédits, pour figurer les lettres, ou bien une mise en images particulière du titre. Encore une fois, ici, c'est l'imagination qui constituera la limite.

Typologie des logos

La diversité apparente des formes et types de logos n'exclut pas leur classement en grandes "familles". En effet, il existe des règles générales applicables à la création de logos, quels qu'ils soient. Sachez, cependant, que ces typologies n'empêchent pas une certaine confusion des genres. C'est qu'il n'existe pas, en la matière, de régles strictes de construction. Maintenant, voyons donc quelles sont les diverses formules pouvant guider la création de logos.

Logos basiques

Cette appellation recouvre ici les formes les plus simples de logos, à savoir celles qui n'impliquent qu'un travail modéré. Ce travail visera ici à définir d'abord une forme de base, le corps du texte qui subira un travail graphique destiné à l'embellir ou, tout du moins, chargé de la mettre en valeur. Il est à noter que ce texte devra présenter une certaine régularité, dans la mesure où les caractères le composant seront toujours identiques. Ce travail graphique consistera, dans la plupart des cas, à appliquer des couleurs aux logos afin, dans un premier temps, de rendre plus chatoyante une forme initialement monochrome. Ce travail sera souvent traduit par la création de dégradés dans le logo. Il sera également possible de distinguer les lettres par l'application de

teintes diverses, ou par une mise en couleurs différenciées. Néanmoins, certains logos de ce type peuvent rester monochromes (avec un anti-alias, cependant), afin d'aller dans le sens d'un certain "design" épuré.

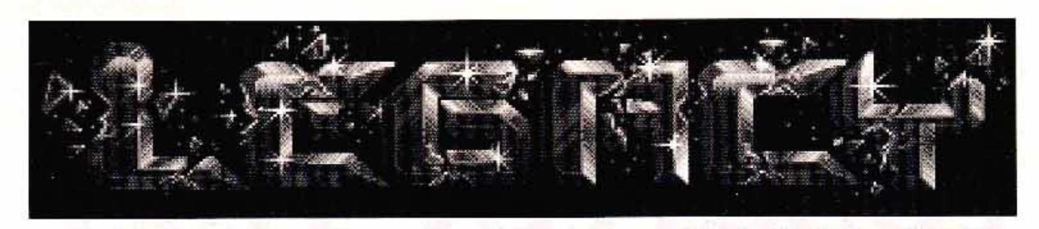
La seconde partie du travail visera à mettre en relief le logo créé. En effet, il conviendra de considérer le logo comme un élément graphique à part entière, à l'égal d'un dessin classique. En ce sens, il ne faudra donc pas hésiter à travailler le logo, afin de lui donner cette impression de réalisme, ou de réalité, toujours plus attractive à l'oeil. Cette mise en relief peut s'opérer de diverses manières : ainsi, on peut donner une impression de volume au logo créé, justement afin de lui conférer cet aspect réaliste. Ce volume sera simplement réalisé par le jeu des blocs dont le seul décalage suffit souvent à donner l'illusion du relief. Un autre moyen propre à former du relief consiste à trouver un effet de matière au logo créé. Il s'agira ainsi d'appliquer une texture (bois, pierre etc...) au logo. De même, il est possible de travailler plus en avant le texte, afin de détailler celui-ci par la création d'éléments graphiques renforcant le relief du logo. Enfin, un travail des couleurs adéquat peut s'avérer être un plus en la matière, avec le choix de couleurs adaptées au contexte (par exemple une dominante bleue, pour représenter le verre ou la glace).

Il faudra souvent combiner ces deux stades de travail du logo basique, afin d'obtenir les meilleurs résultats, au prix d'un investissement qui n'est que rarement excessif. Il faut garder à l'esprit que ce qui reste primordial dans la création de logos est bel et bien la mise en valeur d'un texte, tout autant que les qualités graphiques. En ce sens, le logo basique peut se révéler très efficace, malgré sa relative simplicité, du fait d'une lisibilité accrue. Cependant, il reste possible d'enrichir davantage ce type de logo par divers détails, comme des éléments annexes, par exemple, ou des éclats, ou encore des morceaux de logos, ou même un motif de fond travaillé qui permettra de dégager davantage le logo (il faudra veiller ici à garder des couleurs "chaudes" au texte, en opposition aux couleurs froides réservées au fond). Enfin, ne pas oublier que dans le cas des logos basiques, la forme même du texte importe autant que le travail graphique effectué. Il ne faudra donc pas hésiter à rechercher des typographies originales, afin de donner davantage d'intérêt à votre logo.

Les logos composites

Contrairement au cas précédent, cette famille de logos s'écarte de la régularité pour jouer la carte de la destructuration. En effet, il s'agira ici de fournir un réel travail graphique, afin de donner un cachet plus particulier au logo créé. C'est ainsi qu'il faudra renoncer à la répétition systématique des caractères, au profit de formes plus typées. Cela implique donc un recherche graphique plus aboutie, et ce, à un double titre. D'une part, il s'agira de trouver des typographies originales, afin de s'écarter du schéma traditionnel. En effet, on vise alors, non pas à transformer un caractére en élément graphique, mais plutôt à convertir un élément graphique, à priori hors de propos, en lettre. Ainsi, par exemple, on pourra envisager d'adapter des éléments incongrus, comme des morceaux de métal ou bien de bois. En fait, il s'agira, plus généralement, de détourner des éléments graphiques, afin de s'en servir comme représentation typographiques. Par exemple, un ballon pourra servir à représenter la lettre "o". De même, il sera possible de détourner une matière pour en faire un logo : en utilisant le feu, les flammes, comme élément typographique de base. Outre cette recherche d'éléments originaux, il faudra effectuer un travail de composition graphique, afin de disposer ces éléments le plus justement possible sur l'écran. Car, contrairement au cas de figure précédent, il n'y aura pas ici un ordonnancement régulier des lettres. Il sera donc possible de présenter ces lettres de manière plus fantaisiste, en usant, par exemple, de perspective ou de différentes tailles de lettres. Le logo devra alors être considéré comme une image à part entière. On pourra donc mettre en scène ce logo, en l'utilisant comme un élément annexe - et non plus central - d'une composition graphique plus vaste.

Le travail de recherche graphique se doit d'être doublé d'une étude visant à obtenir la lisibilité maximale du logo. En effet, n'oublions pas qu'un logo doit, avant tout, être lu et compris. Il faudra donc veiller à toujours conserver une certaine lisibilité du texte, quels que soient les éléments gra-



phiques choisis. Veiller particulièrement au travail de la perspective et des formes sera nécessaire, afin de concilier à la fois lisibilité et esthétisme. Certes, il faudra posséder ici des compétences préalables en matière de dessin, pour peu que le logo soit assez ambitieux !

Les deux grands types de logos exposés plus haut ne constituent pas, en eux-mêmes, une frontière stricte des genres. Il est possible, et même recommandé, de mélanger ces genres. Ainsi, la faculté d'user de perspective est offerte, dans le cas de logos basiques. De même, il sera intéressant d'y appliquer des éléments déstructurés afin, justement, de créer l'originalité tant recherchée. Quoi qu'il en soit, ce n'est que par l'expérimentation que vous pourrez réaliser les compositions les plus intéressantes. Mais il faut toujours garder à l'esprit que le logo le plus complexe n'est pas nécessairement le plus efficace ! De fait, la lisibilité et l'esthétisme, (graphique, mais aussi scénique), peuvent faire la différence.

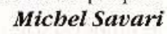
Morceaux choisis

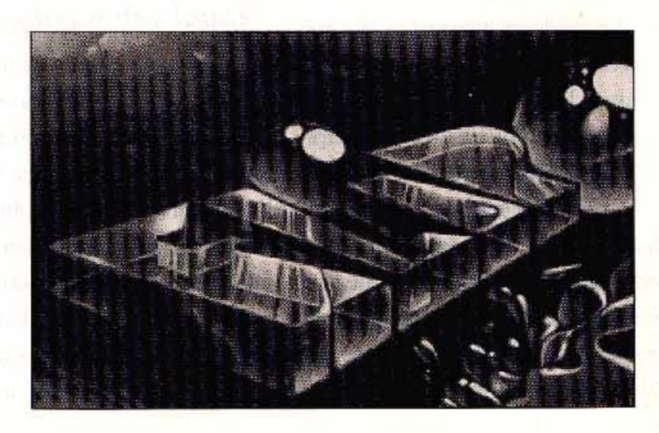
Après avoir présenté de manière théorique les différentes formes de logos possibles, il convient d'illustrer nos propos avec quelques exemples représentatifs. Le commentaire associé à ces différentes images permettra de mettre en lumière les astuces et particularités qui créent l'intérêt de chacun de ces logos : à noter qu'ils sont tous issus des fameuses "démos", lesquelles sont des programmes très friands de ces enluminures modernes que constituent les logos. Ce logo reprend ici le nom "Legacy" (groupe de démos bien connu des amateurs) de fort belle manière. On peut classer celui-ci dans la catégorie des logos basiques. En effet, il présente une construction très ordonnée, avec un lettrage homogène. On notera une mise en relief réussie du logo, par la lumière de facettes exposées à une source brillante. En l'occurence, le graphiste a donné à son logo une apparence de cristal, et ce, grâce à plusieurs éléments. D'une part, le choix d'une dominante bleue abonde dans ce sens, d'autre part, la mise en lumière très contrastée et la découpe anguleuse du logo reprennent bien l'idée du cristal. Enfin, on notera le souci du détail du graphiste qui a renforcé l'aspect de matière, en garnissant le logo d'éclats et de ces scintillements propres aux matières cristallines.
De cette image, on retiendra donc que le travail du graphiste aura permis d'enrichir un logo à priori assez simple, et ce, de fort belle manière ! En effet, tant par le travail des couleurs que par celui de la matière, ce logo offre à nos yeux des impressions de réalisme et de relief indiscutables !

Le magnifique logo "Flipo" illustre parfaitement le cas des logos composites, tant sa composition est soignée. En effet, on notera d'abord la diversité des éléments graphiques composant le lettrage. Ainsi, la perspective donnée à l'ensemble offre une profondeur de champ impressionnante. D'autre part, on remarquera le travail de la matière, réalisé ici avec l'apparence de transparence conférée au logo, grâce, notamment, à ses reflets. Ce logo présente aussi le recours astucieux à des éléments composites pour son lettrage. Ainsi, les sphères représentant le point du "i" et le "o". Ces éléments permettent, en rompant l'unité du logo, de renforcer sa singularité. Enfin, notons le souci du détail avec ces gouttes d'eau qui mettent en valeur l'aspect transparent du logo, et le choix judicieux des couleurs permettant de créer un effet de contre-lumière très plaisant.

Pour finir

Nous voici parvenus au terme de cette première partie de l'iniation à la création de logos. Plus que jamais, il est conseillé de s'exercer à ce type de création, pour espérer en maîtriser les subtilités. Nous étudierons prochainement la création de logos, de manière plus pratique, au travers d'un exemple illustré.
D'ici là, rien ne vous empêche de vous investir, voire d'envoyer à la rédaction vos oeuvres personnelles, afin d'illustrer nos propos.


Michel Savari

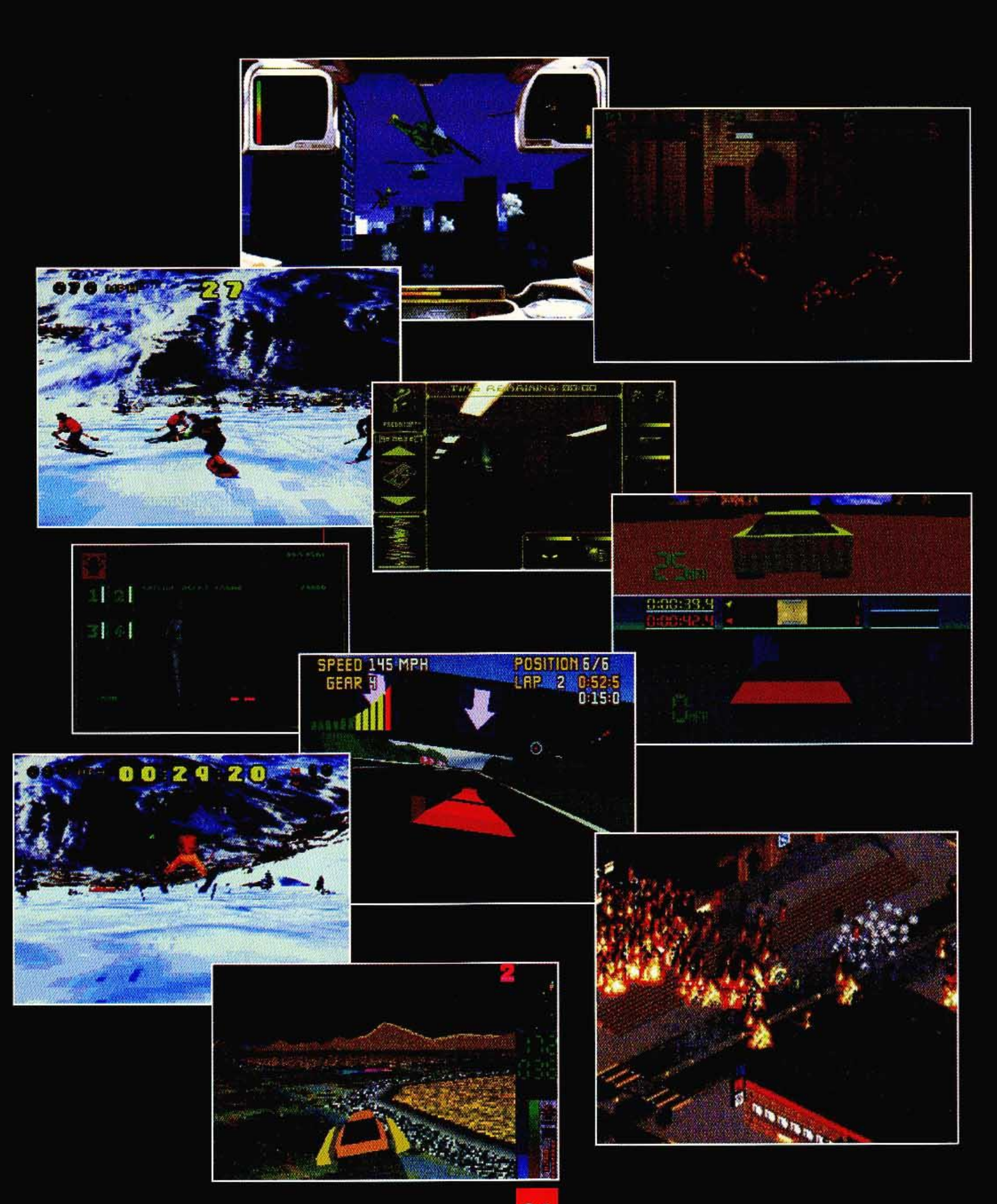


Start Micro

Magazine

CAHIER JAGUAR





SPEED 145 MPH
GEAR 4
POSITION 6/6
LAP 2 0:52:5
0:15:0
00 29 20



NAISSANCE D'UN FAUVE
La génèse de Jaguar

La sortie du Jaguar, fin 1993, aura notablement perturbé les stratégies des deux grands du jeu vidéo. Pour mieux comprendre la révolution 64 bits, voici l'histoire de la genèse du Jaguar.



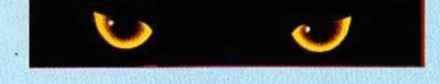
En 1988, Atari est au sommet de sa gloire avec son 520 ST. C'est le numéro 1 Européen de la micro-informatique familiale. Pourtant, la situation aux Etats-Unis est très différente. N'ayant jamais pu se départir de leur image ludique, Atari US n'a pas su imposer son ST. Pour reconquérir son pays, la société se doit d'effectuer un retour en force sur le marché de la console.

Un fauve chasse l'autre

Les dirigeants de la firme s'intéressent de près à une console anglaise, la Konix, 8 bits, très originale, aux performances impressionnantes pour l'époque. Cette console ne verra pourtant jamais le jour. Son processeur, conçu par la société anglaise Flare, pose de gros problèmes de fabrication. C'est à cette époque que Flare entre en contact avec Atari. Konix agonisant, Flare propose un projet de console 16 bits connu sous le nom de Panther. Aussi puissante soit-elle, la Panther sera finalisée trop tard ; Nintendo et Sega ont déjà pris position sur le marché, avec le lancement de la Megadrive et de la SuperNintendo. Le constructeur ne le sait que trop bien : pour vaincre les géants japonais, il faut les prendre de vitesse. La Panther passe donc à la trappe, laissant la pauvre Lynx affronter seule le marché naissant des portables. A l'origine, une console de salon était prévue pour "tirer" la portable et l'aider à s'implanter.

Un homme génial

Malgré ces deux échecs, Flare ne baisse pas les bras. La société travaille en exclusivité et devient une sorte de filiale. John Mathieson, l'ingénieur en chef et co-créateur de Flare, songe depuis plusieurs mois à une architecture RISC 64 bits. Or, l'expérience acquise sur le "Panther" a notablement accéléré les développements de ce projet 64 bits. Quand la Panther est officiellement abandonnée, un autre fauve est déjà sur les starting-blocks, dans les bureaux d'étude de Flare, il s'agit d'un 64 bits, prénommé Jaguar. Objectif : introduire cette technologie avant que Nintendo et Sega ne lancent leur prochaine génération de machines.





Des débuts difficiles

Il faudra 3 ans de développement intensif pour finaliser le Jaguar que nous connaissons. Pourtant, dès le début 1992, les premiers prototypes fonctionnent et deux réunions développeurs sont organisées (une aux USA et une en Europe), pour présenter très confidentiellement cette nouvelle console. Ces derniers n'en croient pas leurs yeux. Ils n'ont jamais rien vu d'aussi puissant, d'autant que les Pentiums, par exemple, n'existent pas encore. La sortie de la machine est alors prévue pour la fin de l'année.

Cependant, le debogage des processeurs et la finalisation de l'architecture prendront encore un an. Les premiers kits de développement sont distribués en juin 1993. En juillet 1993, lors du CES de Las Vegas, la disponibilité de la console 64 bits Jaguar est annoncée pour Noël 1993. En août, on apprend que les machines seront fabriquées dans les usines IBM (un contrat de 500 millions de dollars est signé entre les deux sociétés). Ces deux annonces successives auront été une surprise, vivement ressentie par les deux géants : Nintendo se sent obligé d'annoncer une 64bits pour fin 95 (hélas, 2 ans!) et Sega renvoie ses ingénieurs plancher sur la Saturn.

En septembre, les chaînes de fabrication de l'usine d'IBM à Charlotte (Caroline du Nord) produisent les premières pré-séries.

La console Jaguar est officiellement lancée fin novembre sur deux marchés tests : New York et Los Angeles. Le succès est immédiat et la conquête de tout le territoire américain est décidée, vers février 1994.

Malheureusement, la société rencontre de gros problèmes d'approvisionnement et de fabrication des processeurs. Ces problèmes entraînent d'importants retards et le lancement national US n'aura finalement lieu qu'en juillet 1994. Dans le même temps, lors du CES de Las Vegas, la première extension majeure est présentée : l'unité CD-Rom dont la sortie est prévue fin-1994.

Les problèmes de fabrication des processeurs résolus, l'usine peut enfin tourner à plein régime. L'Europe voit ainsi les premières Jaguar débarquer en septembre.

Le reste de l'histoire s'écrit présentement et vous la vivez tous les mois dans Start Micro...





AVANT PREMIERE
Une avalanche de nouveautés

Un grand nombre des jeux décrits ci-après ont fait, ou sont en instance de faire leur apparition dans les boutiques. Nous les avons testés en avant-première.



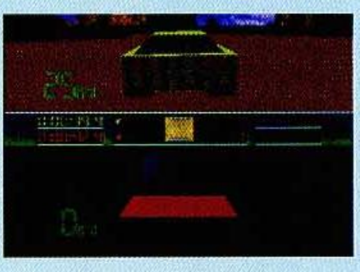
Checkered Flag: Virtua Raté

C'est l'exemple typique d'un jeu raté parce que mal programmé. Rebellion, c'est évident, n'avait jamais élaboré de programme de jeu de courses en 3D avant d'attaquer Checkered Flag et ne savait comment aborder cette tâche. Ainsi, au lieu de tricher sur les algorithmes 3D comme le font Sega et Namco (pour VR, Daytona ou Ridge Racer), Checkered Flag calcule des milliers de polygones, pour n'en afficher que quelques centaines. Le Jaguar n'est pas en cause, mais bien la programmation. Conséquence : le nombre d'images par seconde "plafonne" à 12 ou 15. Adieu la fluidité !

Cependant, l'animation saccadée n'est pas le principal défaut de Checkered Flag. Plus grave est sa jouabilité, totalement nulle. On ne cesse de s'écraser dans le décor, et la voiture réagit de façon totalement irrationnelle. Les concurrents ont également un comportement absurde et une fâcheuse tendance à confondre Formule 1 et Auto-tamponneuses.

Pourtant, Checkered Flag ne manque pas de bonnes idées. Les circuits sont nombreux et variés, le jeu propose 6 types de vision, dont une à l'intérieur du baquet, des conditions climatiques variées (brouillard, pluie, etc.) très bien rendues. Tout ceci ne suffit cependant pas à sauver Checkered Flag : cette cartouche est à oublier d'urgence. Ce sera d'autant plus facile que JagF1 de Doomark est attendu pour février/mars et, lui, s'annonce fantastique !

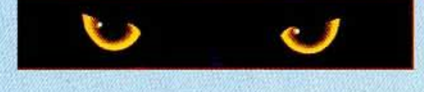
Note Globale: 3 sur 10.



Club Drive: Rigolo et nul

Club Drive propose 4 environnements (Western, Maison , Ville futuriste et un parking à San Francisco) et 2 modes de fonctionnement (un mode course et un mode où il faut récupérer, le plus vite possible, des objets disséminés). Le jeu est bien difficile à juger. Sur le fond comme sur la forme, il ressemble à une vaste plaisanterie, genre "revival VCS 2600". Les graphismes sont pauvres et laids à en pleurer. Les algorithmes 3D sont grotesques (et truffés d'imprécisions, voire de bugs d'affichage), même si l'animation est fluide et rapide. A sa décharge, il faut signaler qu'il s'agit là du premier jeu de l'équipe ayant programmé le système TOS des ST (dont Leonard Tramiel) et qui tente ici une reconversion, davantage dans l'esprit ludique de certain matériel d'actualité . Pourtant, il nous est impossible de "descendre" Club Drive en flamme, son mode deux joueurs s'avérant assez fun et amusant. Dans ce mode, en effet, l'écran est divisé en deux, chaque conducteur dirigeant sa voiture et pouvant apprécier les tonneaux et autres crashs du concurrent. D'ailleurs, Club Drive propose plusieurs angles de visualisation et, en fin de course, un mode Replay avec des effets de caméras dignes de la TV. Le seul problème provient du fait que la vision en split écran est réduite et qu'il est parfois difficile de situer sa voiture dans l'espace. Club Drive devait théoriquement supporter le JagModem, afin de pouvoir jouer à deux en plein écran. Malheureusement, nous n'avons pu tester si cette option était bien présente dans la version finale.

Note Globale: 3 sur 10.





Dragon: La vie de Bruce Lee

Dragon sera finalement le premier jeu de combat disponible sur Jaguar. Le numéro un d'une longue série, puisque nous aurons rapidement droit, dans un genre identique, à Double Dragon V, Kasumi Ninja, Ultra Vortex et Rise of the Robots.

Dans la série "Portage facile et rapide", voici donc le Dragon de Virgin, un jeu de combats qui est basé sur le film biographique "Dragon: The Legend of Bruce Lee". Comme le film, le jeu retrace la vie de Bruce Lee de Hong Kong à Hollywood, et sa confrontation avec l'esprit du mal (The Phantom). Les différents ennemis que vous devrez affronter sont au nombre de 12 et proviennent directement des différents films interprétés et réalisés par Bruce.

Dragon ressemble plus à une simulation de combat de karaté qu'à un "Beat'em All" à la Japonaise, façon Street Fighter. Le sprite de Bruce Lee comporte 36 attaques et mouvements. Les coups sont plus réalistes que dans Street Fighter 2 ou Mortal Kombat. Les armes offrent l'avantage d'être traditionnelles : Nunchaku, etc.

La version Jaguar est strictement identique aux versions Megadrive et Super Nintendo. Aucune amélioration graphique n'a été apportée. Les sprites et autres graphismes sont en 256 couleurs, comme pour les versions 16 bits. Seuls, les décors paraissent un peu plus fins sur Jaguar.

Dragon n'est pas un grand jeu de combat et ne restera pas dans les annales. On peut considérer qu'avec ce titre, Virgin s'est entraîné à la programmation Jaguar, afin de mieux nous fignoler des "Creature Shock", "Demolition Man" et "Cannon Fodder", dignes des 64 bits. Ces 3 jeux sont attendus dans le courant du premier trimestre 1995.

Note Globale: 5 sur 10.

Syndicate: une aventure cyberpunk

Issu directement de la version PC, Syndicate est l'une des meilleures cartouches actuellement disponibles sur Jaguar. Le jeu vous projette dans un futur contrôlé par des "Syndicats du crime". Vous dirigez une petite association basée en Europe et vous supervisez un groupe d'agents-cyborgs qui devra remplir 50 missions, afin de vous permettre de contrôler le monde.

Syndicate a double visage : un aspect missions tactiques, et un aspect stratégie. La partie tactique est la plus amusante, car elle contient une importante dose d'action. Au menu : assassinats, kidnappings, destructions, etc. Le jeu est présenté en vue 3D isométrique. Vous dirigez, dans les rues de la ville, les 4 agents du groupe (redoutablement armés), soit séparément, soit simultanément. La version Jaguar dispose d'une option géniale absente de la version PC : le Zoom. En effet, on peut obtenir une vue éloignée (vision globale pour le repérage des cibles), ou très rapprochée (vision locale pour plus de précision lors des actions) de la ville.

L'aspect stratégique se résume à une carte du monde. Vous définissez, pour chaque région contrôlée par votre syndicat, des taxes qui couvrent vos frais de recherches et développement. Si vous taxez trop fort, la population se révoltera et la région pourra passer aux mains des ennemis. A l'inverse, une taxation insuffisante ne vous permettra pas d'armer suffisamment vos groupes d'interventions.

La version PC faisait abondamment appel au clavier et à la souris. Porter un tel jeu sur console relevait du défi impossible. Mais Bullfrog a su parfaitement tirer parti du Joypad évolué du Jaguar. Tous les boutons sont judicieusement utilisés, et l'interface s'avère donc ergonomique. De même, la jouabilité est remarquable, avec des niveaux très progressifs.

Si vous appréciez l'action intensive, le combat tactique et les jeux de rôle, vous allez être totalement enthousiasmé par Syndicate sur Jaguar. C'est un jeu passionnant qui vous tiendra en haleine durant de longues semaines.

Seul regret, les graphismes proviennent directement de la version PC et n'ont pas été retravaillés, pour tirer parti des 16 millions de couleurs du Jaguar.



Pour terminer, signalons que Bullfrog a également porté "Thème Park" sur Jaguar. L'adaptation semble très réussie et sera testée le mois prochain.

Note Globale: 8 sur 10



Val d'Isère Skiing and Snowboarding

Le titre est éloquent et reflète bien ce qu'est "Val d'Isère S&S". Vous allez pouvoir dévaler, à toute vitesse en ski ou en "snowboard", les pistes enneigées de la célèbre station de ski alpine. Le jeu propose deux modes. Le premier est le mode "freeride" où vous skiez en liberté, sur des pistes bosselées et truffées de pièges multiples qu'il faudra éviter. La difficulté vient du fait qu'il faut rejoindre les différentes étapes en des temps limités. Le second mode, "Compétition", vous entraîne dans trois championnats : descente, géant et slalom. A chaque fois, il vous faudra réaliser les meilleurs temps, sur les nombreuses pistes que comporte chaque championnat.

Val d'Isère reprend les éléments du "Val d'Isère Championship" de Loriciel/Virtual Studio sur Super Nintendo. Pourtant, il ne s'agit pas d'un simple portage. Les programmeurs ont adapté le jeu aux caractéristiques du Jaguar. Les graphismes ont été améliorés (piste finement texturée et comportant, en fond, une superbe photo de la vallée), l'animation est d'une fluïdité extraordinaire (60 images par secondes, contre 25 pour la version Super Nintendo) et les musiques et bruitages sont très réussis. L'impression de vitesse est saisissante. La jouabilité est également excellente, avec des niveaux progressifs, aux difficultés bien dosées.

Val d'Isère est bien l'une des meilleures cartouches du Jaguar. Elle procure autant d'action et de plaisir que Tempest 2000 ! Le jeu est vraiment une cartouche difficile à lâcher et ce, dès la première partie. C'est aussi la première production française sur Jaguar.

Note Globale: 9 sur 10

Iron Soldier

Il avait fait sensation, lors de sa présentation en avant-première au CES de juillet. La version finale est à la hauteur de nos espérances. L'univers d'Iron Soldier s'inspire légèrement de celui de Robocop. La ville est contrôlée par une société, Iron Fist, qui maintient l'ordre par la force, aidée de robots gigantesques, les Iron Soldiers.

Vous êtes l'un des grands organisateurs de la Rebellion contre Iron Fist. Lors d'un raid, vous avez réussi à dérober l'un des Iron Soldier. Aux commandes de celui-ci, vous allez devoir remplir 16 missions différentes (destructions de bâtiments stratégiques, interceptions de convois, attaque d'Iron Soldiers, etc...) qui conduiront à l'anéantissement d'Iron Fist.

A chaque mission, vous récupérez de nouvelles armes, toujours plus puissantes et destructrices : missiles, lances-grenades, canons, obus, etc.



Ce qui fait la force d'Iron Soldier, c'est la qualité de sa réalisation. Techniquement, c'est parfait : de la 3D complexe animée avec une grande fluïdité, des hélicoptères en mapping de textures, au vol impressionnant de réalisme, des tanks (également mappés), plus vrais que nature ! Si les immeubles ne sont pas en placage de textures, ils disposent, pour la plupart, d'éléments texturés (portes, toits, etc), ou en Gouraud Shading.

Le plaisir de jeu est à la hauteur de la réalisation technique. Iron Soldier se révèle vraiment excitant, d'autant que les explosions d'immeubles sont très spectaculaires : ils se désintègrent en centaines de cubes qui tournent sur eux-mêmes et rebondissent sur le sol.

L'arme la plus spectaculaire est le missile guidé. Quand vous le lancez, une caméra le suit, et vous le dirigez à grande vitesse entre les tours et obstacles vers sa destination.

La jouabilité ne dépareille pas. Les niveaux sont progressifs et variés, le robot répond bien aux commandes, les touches du Joypad sont utilisées pour la sélection des armes.

L'ambiance sonore du jeu est également très réussie. Les pas du robot rythment votre progression, et les musiques cadrent bien avec l'esprit du jeu.

Après AVP et Doom, Iron Soldier est le troisième gros hit du Jaguar. Un petit chef-d'oeuvre ludique, que tout possesseur de la console se doit absolument d'acquérir !

Note Globale: 10 sur 10



TESTS JEUX

LES POSSIBILITÉES DE LA CONSOLE JAGUAR

D'ores et déjà, la console Jaguar dispose de plusieurs jeux à même de satisfaire son appétit et le vôtre. Il s'agit là d'un petit échantillon, mais, dans un avenir très proche, nous trouverons de nombreuses autres réalisations, exploitant pleinement les possibilités du félin.

WOLFENSTEIN 3D

Le mite débarque

Wolfenstein 3D est le premier jeu en mapping disponible sur la console, de l'action pure et dure !

Wolfenstein 3D est une conversion de la version PC. Ancune modification n'a été réalisée par rapport à cette dernière, à l'exception des dessins mappés qui sont plus fins sur Jaguar. Les graphismes sont en 256 couleurs, le sol ainsi que le plafond ne sont pas mappés, ce qui est dommage pour le réalisme, mais la version Jaguar reste extrêmement fidèle à la conception originale sur PC. Cependant, la vitesse du jeu est ultra rapide, lui conférant une ambiance graphique agréable (parfois même, fluïdité excessive), mais on s'adapte rapidement.

Le scénario

Vous êtes un mercenaire sous le contrôle d'un Président. Vous devrez accomplir de nombreuses missions (environ 70 levels). Votre but est d'écraser tous les nazis qui se trouvent sur votre passage. Bref, un scénario bien banal, mais les shoot'em up y sont "étrangers, car le jeu n'en demeure pas moins fort intéressant.

Une difficulé variable

L'atout de WOLFENSTEIN 3D est son nombre de levels, et la variété des multiples graphismes, les différents nazis passant par le simple grade de garde, les chiens, l'officier ou le boss de fin de niveau. Le jeu permet d'avoir plus de 7 armes différentes et variées (mitrailleuses, lance-roquettes, lance-flammes, couteaux, pistolets). De nombreux passages secrets se trouvent également dans le jeu. Si vous essayez de pousser les murs, vous aurez certainement des surprises.

WOLFENSTEIN 3D risque d'avoir un énorme succès, peu de jeux de ce type étant sortis. Tous les passionnés d'aventures ne seront pas déçus ! Toutefois, la sortie de Alien versus Predator remet ce jeu à sa place. AVP ne saurait être comparé à Wolfenstein 3D. Attendons plutôt l'adaptation de DOOM qui s'annonce grandiose.



ALIEN VERSUS PREDATOR

Encore un nouveau jeu sur JAGUAR : en effet, il s'agit là d'un méga hit. De l'action à volonté avec une bonne dose d'aventures méritent à ce jeu un prix d'excellence!

Alien Versus Predator est un jeu avec de multiples facettes : en effet, il se divise en trois parties. Ainsi, vous aurez le choix d'incarner un marine, un alien ou un predator !

Dans Alien versus Predator, le scénario a été réalisé en respectant l'histoire de ces divers films. Les multiples person-

nages sont très réalistes, grâce à la digitalisation des corps dans le film Alien ou Predator. L'Alien, comme le Predator, sont des créatures extra-terrestres venues d'une galaxie très éloignée de la nôtre, avec des armes de combats très dévastatrices et avancées technologiquement, ainsi qu'en témoignent leurs puissances. Vous allez pouvoir vous intégrer dans un jeu extrêmement prenant. Trois possibilités de personnages, pour trois scénarios totalement différents et variés.

Avec le Marine

Pour incarner un Marine, il faut faire très attention, car il s'agit du personnage le plus complexe dans ce jeu mais, par contre, certainement le plus intéressant à jouer. Vous venez juste d'être libéré d'une peine d'hibernation mais , horreur ! toute la population de la base d'entraînement de Golgotha a été massacrée, après une lutte acharnée entre Alien et Predator. Le vaisseau a été envahi par diverses races d'extra-terrestres très hostiles. Votre mission sera de trouver les cartes nécessaires à l'activation de la destruction du vaisseau et de vous en éjecter au plus vite, par une capsule de secours se trouvant au sous-sol, numéro 5.

Avec l'Alien

Quelque part sur le vaisseau des prédators, la reine se trouve prisonnière ! Vous allez devoir la délivrer au plus vite. En effet, les predators n'ont plus que vous a exterminer. Vous représentez la dernière chance de préserver votre race. Prouvez votre talent et cocoonner les marines, pour garantir votre survie.

Avec le Predator

La chasse à l'homme et à l'alien est ouverte. Le jeu Avec le Predator est le plus simple mais, toutefois, le plus difficile à jouer au début. Le Predator combat pour des rituels, il applique des règles spécifiques : il lui est interdit de tuer quelqu'un en étant invisible. Son but consiste à être reconnu par les anciens. Il devra rapporter la tête de la mère alien, pour prouver son courage et ses compétences de guerrier.

ALIEN VERSUS PREDATOR est certainement le meilleur jeu sur Jaguar. Ces atouts sont redevables à la capacité de la Jaguar. Les textures en mapping sont très bien réalisées. L'effet de pixélisation est presque nul. Les niveaux du jeu sont assez nombreux, plus de 5 levels (deux vaisseaux sont connectés à la base des marines) et sont gigantesques, le plaisir de jouer est évident, grâce à l'ambiance sonore, les divers bruitages du jeu ont été digitalisés, ce qui accentue le réalisme dans la partie. En effet, quand les personnages trouvent de nouvelles armes, ou se connectent à des terminaux, à ce même moment, une voix digitalisée vous dit ce que vous avez fait, ou ramassé. Si vous êtes touché, un gémissement le révèle. Il en va de même pour les monstres que vous allez pulvériser. L'ambiance sonore est très réaliste, mais ce n'est pas l'unique intérêt d'Alien Versus Predator, meilleur jeu de ce style. Les graphismes sont exceptionnels. Si vous prenez le Predator, votre bras digitalisé aura un effet saisissant. De plus, les décors sont variés : les différents murs nous rappellent la base de Golgotha, dans le film "ALIEN", mais également, le jeu est parsemé de décors divers, comme des caisses en bois, ordinateurs de tous genres vous renseignant sur la catastrophe qui s'est produite, pendant votre sommeil (dans AvP, deux sortes d'ordinateur ont été créés : ceux qui vous informeront sur l'évènement, et ceux qui vous feront retrouver des points d'énergie, mais uniquement pour le marine).



Avec le marine, vous n'êtes équipé d'aucune arme mais, heureusement, vous trouverez un fusil, aussi peu puissant que nécessaire, pour découvrir les cartes éparpillées dans les différents levels. Attention, n'allez pas inopinément utiliser la carte pour vous guider, pour regarder les coins que vous n'avez pas encore explorés. (la carte est en rotation, ce qui est une première, les levels sont très complexes, mais la carte à une importance pour le joueur qui s'orientera rapidement avec elle).

ALIEN Versus PREDATOR est le jeu modèle sur Jaguar, en espérant en voir fleurir d'autres de ce type et peut-être une suite ?

Alien versus Predator saura vous captiver à tous moments de la journée. L'ambiance du jeu est au rendez-vous, grâce aux digitalisations diverses prises dans les films, ce qui en accentue le réa-

lisme. Bref, Alien Versus Predator est actuellement le JEU sur Jaguar et il vous inspirera des désirs de possession : n'y résistez pas, vous le regretteriez !



CYBERMORPH

Le Shoot'em up en 3D Gouraud !

Premier titre disponible sur Jaguar et fourni avec celle-ci, Cybermorph est une révolution dans le monde des consoles.

Cybermorph est un jeu très technique, étant entendu que le monde où vous évoluez est en 3D gouraud, votre vaisseau est en 3 dimensions, et vos tirs et explosions sont des sprites zoomés. La vitesse du jeu Cybermorph est hallucinante ! De nombreuses vues du vaisseau ont été réalisées, pour faciliter votre tâche à ce stade d'approche de vos ennemis.

Le scénario

Une guerre galactique s'est déclenchée entre les différents peuples, une arme absolue a été créée : la régénération des robots par leurs propres moyens. Vous avez été nommé pour piloter le CYBERMORPH, le dernier vaisseau de guerre. Votre mission : récupérer tous les cocoons sur diverses planètes (envelopes créées par les robots, elles contiennent des armes, ainsi que des savants). Ces cocoons serviront à réarmer les vaisseaux d'attaque sans défenses. Skylar vous informe des renseignements sur la planète où vous êtes. Elle activera également le mode de récupération de votre vaisseau, dès que vous aurez récupéré les cocoons sur la planète. Bien sûr, le jeu n'est pas aussi facile que ça, les robots sont aussi sur les planètes.

Un vaisseau bien équipé

Les possibilités de votre vaisseau : le CYBERMORPH ou T-GRIFFON peut survoler très près du sol, à une vitesse lente, mais également rapide. Il peut régénérer des parties endommagées par vos ennemis. Votre vaisseau possède de multiples tirs : du tir simple, en passant par le tir rapide, au double et triple tirs, ou au lance-flammes. Une large panoplie de tirs que vous pourrez acquérir, au fur et à mesure de vos missions dans les planètes. De plus, des armes spéciales sont incorporées dans votre vaisseau , comme celle qui détruit tout sur votre passage !

Cybermorph est exceptionnel : stratégie, action, tout à été bien dosé pour qu'il soit un bon jeu d'action. De plus, Cybermoprh vous permet de vous déplacer très librement, sans aucune contrainte, ce qui est rare sur des consoles. Cependant, on regrettera que le jeu soit un peu trop répétitif.

Crescent galaxy

Il s'agit d'un jeu qui ne brille pas par son originalité, loin s'en faut : en effet, le scénario est des plus minces. Vous, Trevor mc Furr, en digne membre de la famille des félidés, devez combattre des hordes d'ennemis farouches et impitoyables, donc classiques, sur



différentes planètes exotiques. Malgré son scénario classique, Crescent galaxy présente un intéret non négligeable quant à sa réalisation : les diverses planètes que vous traverserez s'offrent à vous au travers de graphismes somptueux, inégalés à ce jour sur console, dignes d'une borne d'arcade. Les sprites ne sont pas en reste avec, notamment, des textures hyper-réalistes et des boss de fin d'une beauté rarement vue. Malgré toutes ces qualités, quelques défauts sont à noter : ils concernent la petitesse relative de certains sprites et, surtout, l'environnement sonore indigne d'une Jaguar, puisque la musique y est particulièrement agaçante. Néanmoins, ces défauts ne gênent en rien la jouabilité et ne gâchent pas le plaisir procuré par la découverte des fantastiques niveaux de ce jeu.



Raiden

Le deuxième "shoot them up" disponible sur notre fauve préféré. Adapté d'une borne d'arcade à succès, raiden fait pâle figure, surtout face aux débauches techniques d'un "Crescent galaxy". Encore une fois, le scénario se résumera à la défense de notre bonne vieille planète contre des cousins agressifs de E.T. On le remarque dès le lancement du jeu, Raiden semble issu d'une autre époque ! Occupant une aire de jeu amputée d'un tiers par un panneau, Raiden développe une technique trop classique. En effet, sprites modestes et décors répétitifs sont de la partie, le tout, servi par une animation moyenne, ne saurait déclencher l'enthousiasme. Néanmoins, malgré tous ces éléments, il se dégage de Raiden un certain charme indéfinissable, tenant sans doute à l'efficacité du jeu. En dépit d'une réalisation fort éloignée des capacités réelles d'une Jaguar, Raiden offre une jouabilité et une action exemplaires, dignement héritées de l'arcade. En définitive, on peut donc conseiller ce jeu aux amateurs d'action pure et dure qui trouveront là leur pesant d'émotions fortes, surtout à deux joueurs simultanément, chose encore trop rare sur cette console.

Tempest 2000

Après avoir hanté les salles d'arcades dès 1981, et par la suite nos chers 8-bits, ce jeu légendaire fait un retour fracassant sur le représentant de la nouvelle génération des consoles. On peut s'interroger sur l'opportunité d'adapter un tel jeu sur une console aussi performante. Pourtant, il faut reconnaître que ce retour n'est pas une transposition, mais plutôt une renaissance. Développé par Jeff Minter, ce jeu offre une réalisation étonnante. Tout d'abord, rappelons son principe de base. L'écran représente diverses formes géométriques filaires sur lesquelles vous dirigez un vaisseau. Vous devrez détruire différents ennemis surgissant de l'extrémité du motif, et ce, avant qu'ils n'arrivent à vous entraîner au fond du vide. Il vous faudra faire preuve de rapidité et de réflexes, pour éliminer des ennemis toujours plus nombreux, avant de passer à une forme géométrique plus complexe encore. Quatre modes de jeu sont ici disponibles : le mode normal, celui des origines, le mode Tempest plus, où vous pouvez jouer à deux simultanément ou accompagné d'un androïde, le mode duel, là, vous affrontez un camarade, et enfin, le mode Tempest 2000, de loin le plus impressionnant, avec ses splendides dégradés. Accompagné d'une musique techno entraînante, Tempest 2000 développe une action trépidante, avec un principe simple qui a fait le succès originel de ce jeu. Ne vous laissez donc pas abuser par un dépouillement apparent derrière lequel, en fait, se cache l'un des jeux les plus impressionnants et entraînants qui existent à ce jour sur Jaguar. Incontournable...



LA TECHNOLOGIE DU JAGUAR

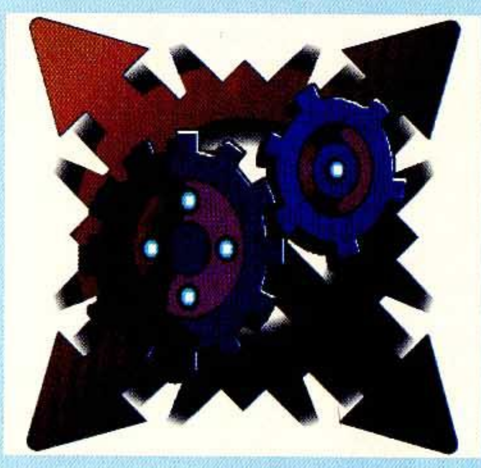
Le fauve à cœur ouvert

Le Jaguar est, avant tout, une architecture très novatrice, hautement parallélisée, offrant un potentiel évolutif important. Entrez avec nous au coeur de la technologie 64 bits.

55 MIPS, 800 millions de pixels par seconde, 16 millions de couleurs. Un an après sa sortie, les caractéristiques techniques du Jaguar continuent de faire rêver... Le Jaguar, c'est avant tout un bus 64 bits hyper-rapide et 5 processeurs, dont 3 CPU programmables. Ces 5 processeurs sont contenus dans trois boîtiers: deux sont signés Atari (et se prénomment Tom et Jerry), le troisième est le 68000 de Motorola.

TOM : Le cœur du système

Cet énorme boîtier comporte 208 pins et intègre 750,000 transistors. C'est le plus gros "chip" jamais conçu. En réalité, TOM est composé de trois processeurs 64 bits : le GPU, le Blitter et l'Object Processor.



* Le GPU porte mal son nom. On l'imagine dédié aux graphismes, c'est faux. Il s'agit d'un processeur RISC multi-usages, disposant d'un jeu d'instructions relativement important, de 64 registres (oui, 64 !). Cadencé à 27 MHz, il peut lire 64 bits de données en une instruction et a un accès complet au bus 64 bits. Tous les programmes reflétant les qualités du Jaguar sont principalement écrits en GPU. C'est aussi ce processeur qui est chargé d'effectuer le "plaquage de textures". Il dispose de 4 Ko de mémoire interne (SRAM), très rapide et se comportant plus ou moins comme un cache.
* Le Blitter : s'identifiant au cauchemar des développeurs, il dispose d'un nombre impressionnant de registres et de fonctions. C'est un véritable processeur 64 bits. Il se charge, comme tout Blitter, d'effectuer des transferts mémoire hyper rapides, mais il sait également réaliser des rotations et zooms, tracer des droites et des polygones. C'est lui qui effectue en hardware les calculs de Z-Buffering (pour la gestion des faces cachées en 3D) et l'effet "Gouraud Shading".
Le Blitter peut transférer jusqu'à 800 millions de pixels par secondes.
* L'Object Processor (ou processeur objet). C'est l'une des grandes originalités du Jaguar. Il en fait sa spécificité. En effet, contrairement aux autres consoles et ordinateurs, le Jaguar n'a pas de mémoire vidéo car il n'a JAMAIS en mémoire l'image affichée. Certes, dans tous les systèmes conventionnels, le développeur vient "copier" de la mémoire vive vers l'écran (autrement dit la mémoire vidéo), les informations graphiques (sprites, décors, etc.). Les informations sont donc dupliquées à deux endroits. Le Jaguar évite cette duplication, grâce au processeur objet. Tout élément de l'écran est un objet comportant des caractéristiques techniques (position, effets, zoom, rotation) et des données graphiques. Le processeur se charge alors de reconstruire l'image finale à la place du programmeur, et ceci, en temps réel, ligne par

ligne (pendant le balayage écran). Effectuer un scrolling ou déplacer un sprite se traduit, sur Jaguar, simplement par changer les caractéristiques de position de l'objet ! L'animation devient un jeu d'enfant.

Jerry : le dieu du son

Jerry est, en quelque sorte, le petit-frère de TOM. Ce boîtier 32 bits comporte 144 pins et intègre 600 000 transistors. Il ne contient qu'un processeur (le DSP), mais assure également la gestion des entrées-sorties, les fonctions d'horloge, etc.

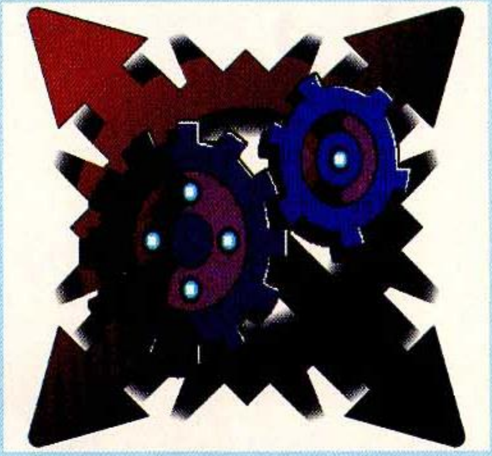
Le DSP est le quatrième processeur du Jaguar. C'est un processeur RISC général comme le GPU, mais il se contente d'un accès et d'instructions 32 bits. Il partage le même jeu d'instructions que le GPU.

Très fréquemment, on lui dédie la gestion des sons et musiques, car sa puissance lui permet de gérer aisément plus de 24 voies en 16 bits.

Pourtant, il n'est nullement dédié au son. Les programmeurs peuvent très bien lui fournir des tâches complexes à réaliser, comme des calculs 3D, afin de soulager le travail du GPU.

C'est en exploitant la parcellisation du GPU et du DSP que les programmeurs bénéficieront des 55 MIPS.

Le DSP intègre 8 Ko de SRAM interne à très faible temps d'accès.



Le 68000 : tare ou coup de génie ?

Le cinquième et dernier processeur du Jaguar n'est autre que le célèbre 68000 Motorola. Dans le Jaguar, il n'a qu'un rôle annexe et il n'a été intégré au système qu'au tout dernier moment. Son importance dans l'exécution d'un jeu dépend entièrement des programmeurs. Certains lui font tout faire, ou presque (comme dans Crescent Galaxy, Raiden ou Syndicate), d'autres ne l'utilisent presque pas (AvP, Doom, Iron Soldier, Fight For Life). Son rôle est essentiellement pédagogique. Il permet aux nouveaux programmeurs sur Jaguar d'aborder rapidement la machine et facilite l'apprentissage du Blitter et du Processeur Objet. Pourtant, beaucoup regrettent sa présence.

Il a tendance à ralentir l'ensemble de la machine, si on l'utilise trop (car il n'accède au système que sur 16 bits) et facilite trop le portage rapide et bâclé sur Jaguar des titres Megadrive ou SNES (comme Dragon, Flashback, Brutal Sports Football ou Zool 2).

Extensions

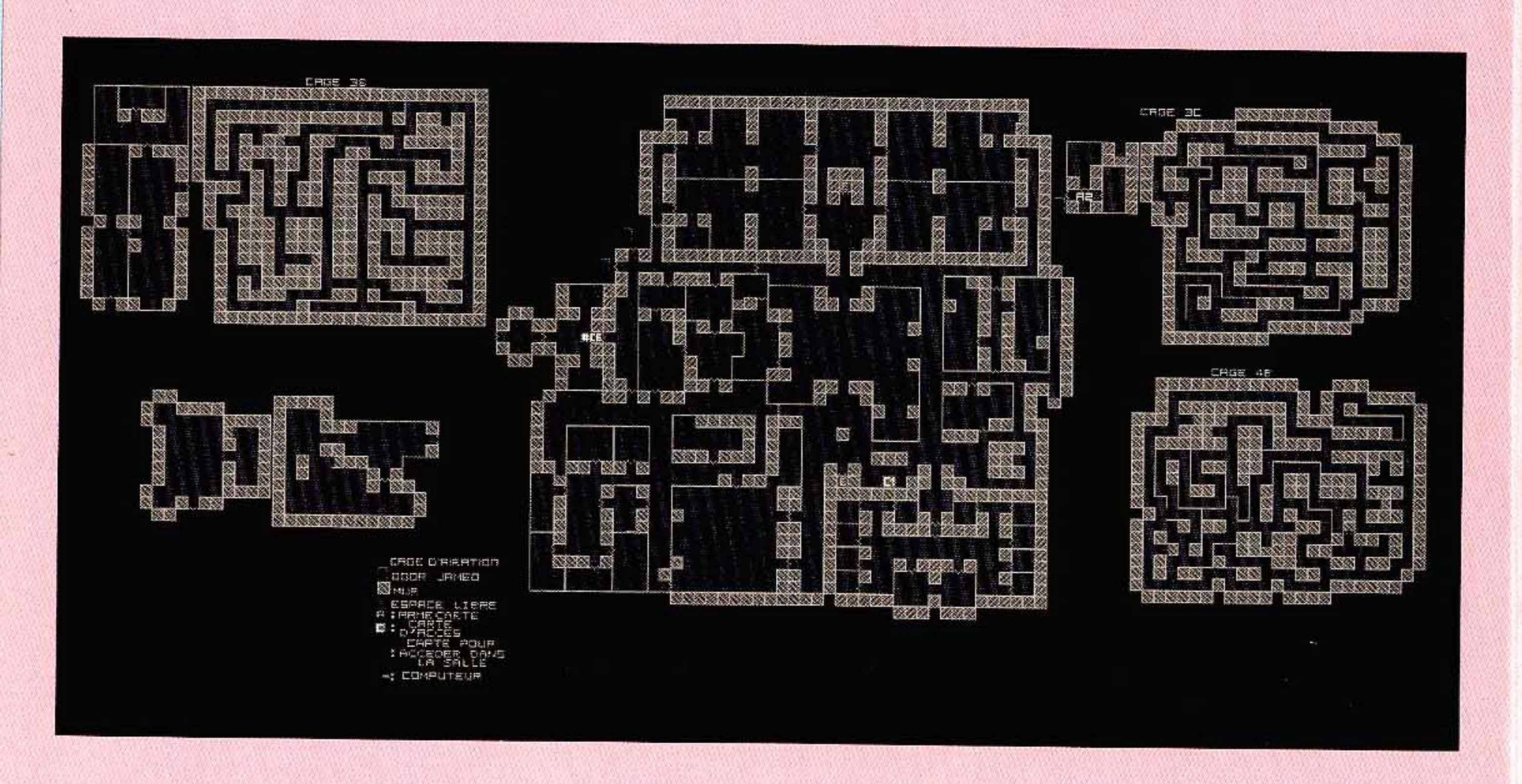
Le Jaguar dispose d'un port DSP multi-usages et d'un port cartouche étendu, assurant l'évolution du système et son ouverture. Ainsi, le Jaguar dispose d'un réseau local (JagNet) permettant de relier, par du simple câble téléphonique RJ11, jusqu'à 32 Jaguar entre elles !

Autre extension, le JagModem est un système révolutionnaire, capable de véhiculer simultanément les données informatiques du jeu et la voix humaine.

Le port cartouche est, bien sûr, utilisé pour les cartouches de jeux qui peuvent contenir 6 Mo de données compactées (soit jusqu'à 84 Mo/674 Mbits de données non-compressées). Il reçoit également le lecteur CDROM (que nous testerons le mois prochain), ou des extensions futures comme la carte MPEG 2, une extension RAM (jusqu'à 8 Mo) ou de nouveaux processeurs (on parle beaucoup, pour 1995, d'une cartouche contenant un processeur de mapping de textures hyper-rapide).

Enfin, la signature d'un contrat de partenariat avec la firme anglaise Virtuality, le spécialiste mondial de la réalité virtuelle, vient d'être annoncée. Cet accord devrait aboutir par la mise sur le marché, en 1995, de véritables casques d'immersion pour la console.

TRUCS ET ASTUCES



ALIEN VERSUS PREDATORMARINE :
Solution du troisième level

Une petite aide, pour avancer dans ce jeu avec le marine qui est, en fait, le personnage le plus complexe à jouer.

Alien versus predator est composé de trois caractères différents : le Predator, l'alien et le marine. Dans ces pages, vous trouverez les plans du troisième niveau (niveau de commencement du marine) qui ont été réalisés pour vous faciliter la tâche dans votre mission. Il vous appartiendra, ensuite, de continuer l'exploration des autres levels. Néanmoins, un certain nombre de plans de cages d'aérations vous sont fournis dans ces pages. Il est à considérer que les cages d'aérations peuvent vous donner accès à un level inférieur ou supérieur.

Voici quelques explications pour lire les plans des levels, et quelques renseignements techniques.

Vous êtes un marine sans arme et sans protection mais, au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu, vous trouverez de nouvelles armes, plus performantes les unes que les autres. Vous débuterez avec un banal fusil puis, dans ce niveau, vous aurez droit à une jolie mitraillette pour exterminer plus aisément ses indésirables Aliens. Maintenant, rentrons dans le technique, voyons ce que signifient les différentes abréviations que vous trouverez dans les labyrinthes.

"C" : une carte d'accès pour entrer dans des salles de plus haute sécurité, lors de votre avancée, vous verrez qu'il vous faudra souvent faire des allers-retours, pour trouver des cartes et accéder aux salles non découvertes.

"A" : une arme se trouve à l'endroit indiqué, en face de la lettre "A" est précisé un chiffre qui vous dit quelle est l'arme qui s'y trouve (même chiffre que sur la vision de bord du marine).



"E" : Elevator, pour atteindre d'autres levels.
"Dj" : Door Jammed, il vous est impossible d'accéder dans la pièce, même avec une carte, mais, peut-être, avec les conduits d'aération."#" : ce signe signifie qu'il vous faut absolument une carte pour parvenir à la salle, le numéro de la carte nécessaire est affiché à côté du signe.

En rouge sont indiqués les conduits d'aération, il vous faudra vous reporter au schéma correspondant.

En vert sont notés les ordinateurs, ils vous informeront sur la disparition des autres marines, des différentes armes, vous permettront d'accéder à un schéma général du niveau et, enfin, vous donnerons l'occasion de vous recharger en énergie (un seul ordinateur pourra le faire).

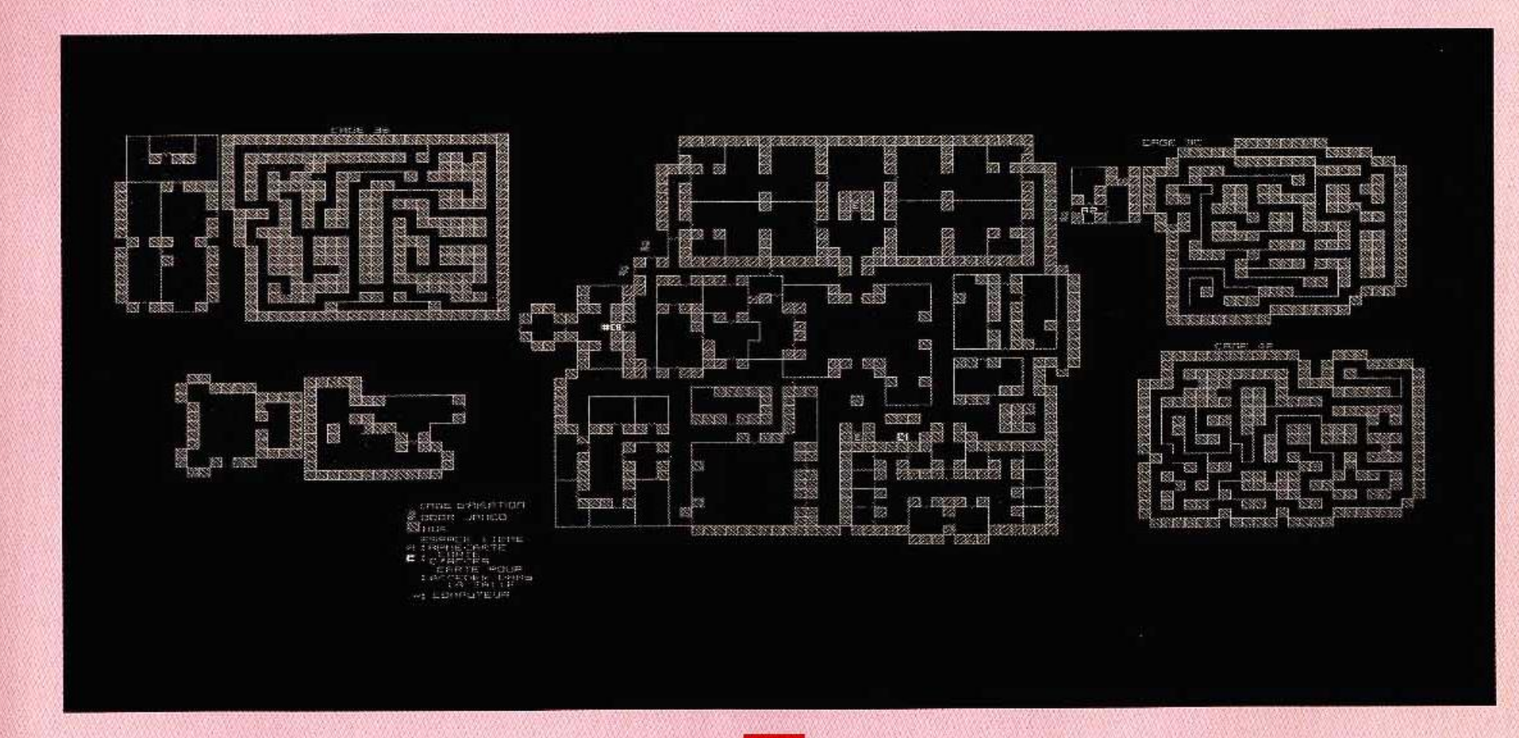
Il vous est conseillé, lors d'un affrontement avec un alien, de tirer en reculant.

En effet, si vous êtes trop près de lui, de l'acide giclera sur vous et vous fera perdre quelques points d'énergies bien utiles. Une petite précision : sur la documentation française du jeu, il n'est pas indiqué comment se débarrasser des Aliens qui s'agrippent sur votre figure, c'est tout simple, il faut faire avec le joypad, des coups rapides gauche-droite. Après quelques secondes, elles s'enlèvent de vous, en vous ôtant pas mal d'énergie !

Quelques autres conseils à propos du Predator, au niveau quatre, faites attention de ne pas prendre le vaisseau du marine, vous ne trouverez pas la reine. Quand vous aurez le pouvoir d'utiliser la boule de feu, prudence, car votre appareil se tient sur l'épaule gauche du prédator. En tirant, la boule peut se scracher sur un mur. Il faut mieux utiliser cette arme fort puissante dans de grandes salles, ou alors, savoir bien la manier !

Pour l'Alien, étant donné que les ascenseurs ne fonctionnent pas, vous devrez utiliser les cages d'aération pour sauver la reine emprisonnée dans une cage.

Arnaud et Stephane Pignard.



ATARI SHOW 1994
En direct du salon

La console Jaguar figurait en bonne place parmi les vedettes de ce salon.

Les nouveaux jeux présentés sur le salon : Brutal Sports Football, Checkered Flag, Dragon et une preview de Val d'Isère Skiing un jeu sur piste enneigée très bien réalisé par un éditeur français.

Les annonces officielles : Sortie le 20/12/94 de Iron Soldier, le 22/12 de Kasumi Ninja, le 29/12 de Bobsy, Zool II et Val d'Isère Skiing. Rayman, quant à lui est attendu début janvier. Le lecteur CD-Rom pour la Jaguar présenté au CES de Las Vegas sera disponible au mois de février 95 pour un prix public inférieur à 1500 F.

Rumeurs : La future console de Sega, la Saturne II serait compatible Jaguar.

Bidouilles : Turtle Bay présentait un boîtier prototype permettant de raccorder la Jag sur la télé et, en même temps, sur un moniteur couleur et la partie audio sur une chaîne Hi-fi. Son prix devrait être inférieur à 300F.

Prix : Certains se sont très vite rendu compte que la Jaguar se vendait à 1790F, chez Techno. Plus chère sur d'autres stands, ou même chez les revendeurs habituels, cette différence de prix avait suscité à la rédaction quelques jours auparavant, des questions auprès de Mr Hammaoui directeur de Accord, l'importateur français de la Jaguar. En effet, le prix moyen constaté chez les revendeurs est en dessous de 2200F alors que la FNAC la vend à moins de 1800F, prix pratiqué par Techno ce week-end. Sur la question de la différence de prix, Mr Hammaoui nous a répondu que Accord était le distributeur officiel de la Jaguar en france et que le prix pratiqué par Techno n'était possible que grâce à l'import parallèle. Ce qui veut dire, qu'elles sont achetées au USA en version américaine puis adaptées pour la France (transfo d'alimentation). Techno nous a assuré que son import était légal et que la garantie d'un an était assurée normalement. Sur le salon, Accord nous a fait savoir que le prix d'achat pour les revendeurs baissait mais nous n'avons pas pu savoir de combien. En tout état de cause nous nous félicitons que cette baisse intervienne en cette période et que le consommateur en soit le bénéficiaire. Nous gardons tout de même en suspend la question suivante: pourquoi la FNAC est favorisée aux dépens des petits revendeurs qui font, eux, la promotion de la machine. Nul doute que nous en saurons plus dans les prochains jours et n'hésiterons pas à vous en informer.

Coup de gueule : Profitant de la réunion de l'ensemble de la profession, il a été décidé par les revendeurs et éditeurs d'adresser un courrier au mensuel SVM. En effet, l'ensemble de la profession reproche à ce mensuel de ne pas être équitable avec nos machines. Voici ce courrier:

> Messieurs,
>
> Dans votre numéro 122 de décembre 1994 , vous écrivez en page 64, sous la plume de messieurs Ivan Roux et Didier Sanz la nouvelle suivante concernant la console Jaguar d'Atari (je cite): "La console de jeu Jaguar d'Atari, déjà sortie en Grande-Bretagne, risque de ne jamais être distribuée en France : suite aux accords avec Sega, le constructeur prépare, en effet, un nouveau modèle compatible avec la console Saturn II."
>
> Cette nouvelle, est, bien entendu totalement fausse. Pour preuve, nous ne pouvons que citer les 10 000 Jaguars livrées par la société Accord aux revendeurs pour Noël. Pour exemple, ces Jaguars sont disponibles dans les FNACs, et chez Turtle Bay, Techno Service, Amie, Ultima, Espace Game, etc., et ce depuis le mois de novembre, c'est-à-dire avant même que votre article ne soit écrit.
>
> La seconde phrase, relative à l'arrêt de la Jaguar pour fabriquer un compatible Saturn 2, relève bien entendu de la plus pure fantaisie. Pourquoi voudriez vous qu'un constructeur, qui vend très bien une excellente machine, arrête la fabrication de celle ci pour réaliser un compatible avec une console d'un concurrent, dont la sortie n'est pas prévue avant au minimum 1 ans ? Soyez sérieux, que diable !
>
> Nous vous demandons donc, nous, professionnels et utilisateurs du monde Atari, de publier un rectificatif à cette désinformation. De même, nous vous demandons instamment d'arrêter de prendre les ataristes pour des imbéciles ou des attardés mentaux en publiant systématiquement et uniquement des informations négatives sur l'univers Atari. Celui ci, ne vous en déplaise, se porte honorablement et n'est pas en train de mourir. Pour preuve, les très nombreux visiteurs du salon Atari Show organisé à Paris les 17, 18 et 19 décembre, l'existence de puissants clones Atari (Falcon Mark II, Eagle et Medusa, à base de 68040 et bientôt de 68060) et la sortie régulière de nouveaux logiciels professionnels et grand public.
>
> Si vous décidiez pour une fois de passer outre votre réputation de journal vendu à la publicité (et donc ne parlant en bien, voire ne parlant tout court, que des produits susceptibles de vous rapporter directement de l'argent), en informant vos lecteurs de manière objective sur le tout le monde informatique, y compris le monde Atari.
>
> N'attendant rien de vous, si ce n'est un soudain réflexe de conscience professionnelle!

Ce courrier a été signé par l'ensemble des professionnels présents sur le salon. Les instigateurs de cette lettre invitent toutes les personnes voulant soutenir cette action, à écrire à SVM pour leur signifier leur mécontentement.

ST-Ban

DIDEROT... sur le chemin de "l'Encyclopédie"

Le jeune Diderot progresse de mois en mois et ses récents développements sont prometteurs. Voici une aide en lignes, en Français, qui n'a pas peur des grands déjà en place.

Découverte

Intégré dans la disquette du mois de novembre, le logiciel Diderot a été remarqué par beaucoup de lecteurs. Et quelques-uns se sont enthousiasmés pour cette aide en lignes, 100% création française. D'autres ont carrément passé leur chemin... dommage !

Une aide en lignes est cette petite option, de plus en plus fréquente au sein d'un logiciel. Elle peut être construite dans l'esprit d'un didacticiel, à savoir améliorer la découverte et favoriser l'apprentissage de l'application. Elle peut également être envisagée comme une assistance ponctuelle du logiciel à son utilisateur, par des rappels ou des informations pratiques. Ces deux aspects démontrent deux façons différentes d'aborder, de consulter une aide en lignes. En effet, il est possible, soit d'examiner toute la documentation du début jusqu'à la fin, soit d'exploiter une ou des partie/s de l'ensemble. Pour offrir à l'utilisateur une ballade dynamique et rationnelle au sein de l'aide en lignes, le concepteur se devra de bien penser la documentation et les différents accès et/ou raccourcis.

Le système hypertexte enrichi

Tout comme STGuide et 1STGuide (prononcer "firST Guide"), le doyen des aides en lignes et le plus en vogue outre-Rhin, Diderot reprend le principe de l'hypertexte. Il s'agit d'un texte bien structuré, accompagné de particularités typiques. Un sommaire décrit et résume le contenu du document. Des index caractérisent les mots ou groupes de mots-clés. Les index permettent une lecture ou consultation de la documentation, d'une façon non linéaire et continue. Un clic sur un index aboutit sur une nouvelle explication, ces informations pouvant faire appel à d'autres via de nouveaux index. A chaque index est rattachée une référence. La base de l'hypertexte est ainsi présente dans Diderot : texte, sommaire et index. Les éléments constitutifs de l'aide en lignes peuvent être autre chose que du texte. Diderot reconnaît les images (format "*.IMG" et, bientôt, en IMG étendu : XIMG) et peut également les gérer en tant qu'index (comme des icônes ?). Diderot lit les fichiers sons (format "*.MOD) et les fichiers échantillons (format "*.SPL"), associés ou non à un bouton d'exécution. Mais l'originalité de Diderot réside dans son interface.

BIG et SpeedoGDOS pour ingrédients

Fruit d'une longue collaboration auprès de développeurs connus comme Claude ATTARD, pour l'apport de Big Is Gem, et Thierry RODOLFO, pour ses compétences à propos de SpeedoGDOS, le logiciel de David RENE tire parti de ses relations pour être un programme sympathique et efficace. En cela, il ne faut pas se fier à sa simplicité apparente. Si le nombre de formats d'images reconnus est restreint, rien n'interdit la conversion des images à l'aide d'autres utilitaires comme GemView, pour les incorporer ensuite dans Diderot. Ceci présente au moins un avantage : l'espace mémoire occupé par le code est plus réduit. Avoir opté pour BIG procède de la même volonté, de la même pensée : utiliser une interface performante et optimisée. Bien qu'il soit possible de faire fonctionner Diderot sans SpeedoGDOS, il faut accepter le penchant quasi exclusif de Diderot pour SpeedoGDOS. Et là, Diderot surpasse toutes les autres aides en lignes. Par rapport à 1STGuide, Diderot offre une fonction d'impression propre et moderne.

Mieux encore, s'il est possible de choisir le type de fonte, la taille ou la couleur utilisée pour le texte autant à l'écran qu'à l'impression, il existe une particularité issue du choix de SpeedoGDOS : le ZOOM.

Bien sûr, tout le monde n'est pas amblyope et n'agrandira pas à outrance les documentations, bien que cela soit possible.

Mais pour tous, il est désormais possible d'afficher d'une façon harmonieuse et intelligente les aides en lignes, en fonction des applications déjà en place. Le respect ou le non respect des pro-

portions sera également utilement mis à profit, lors de l'impression, quel que soit le format des supports.

Utiliser Diderot

L'installation de Diderot est élémentaire et classique. Il suffit de placer DIDEROT.ACC et DIDEROT.RSC sur votre partition de boot (A:\ ou C:\). Il existe également la possibilité d'utiliser Diderot comme n'importe quel programme, en renommant l'extension ACC en PRG. Une fois Diderot installé, rebootez et le voilà présent dans la barre d'accessoires.

N'oubliez-pas que Diderot raffole de SpeedoGDOS.

Une fenêtre s'ouvre avec 8 boutons. Les trois premiers concernent les déplacements à l'intérieur des références, à la manière des touches de magnétoscope :

[<<] va à la référence précédente,

[||] va à la première référence : le sommaire,

[>>] va à la référence suivante.

Les cinq derniers boutons sont aussi explicites que les premiers.

[open] ouvre le fichier compilé ".AID" de l'AIDe en lignes,

[info] informe à propos de l'accessoire (date, version...),

[?] touche non affectée, et pourquoi pas ?

[print] concerne l'impression de l'aide en lignes et le paramétrage de l'impression,

[feu tricolore] permet la configuration de Diderot et, en particulier, l'affichage (zoom, index...).

L'essentiel y est, sauf peut être un formulaire de paramétrage des chemins, pour une adaptation plus facile aux différents périphériques et environnements (tous multitâches confondus).

La bête noire des non-programmeurs

Diderot est composé d'un langage de description de pages. Il permet le passage de fichier "*.HLP" conçu par l'utilisateur en fichier compilé "*.AID" directement exploitable par Diderot. Les fichiers "*.HLP" sont des fichiers de textes, au format ASCII. Leur écriture exige une certaine rigueur.

La syntaxe des instructions est précise mais, par chance, peu d'instructions suffisent pour obtenir une documentation efficace. Le jeu d'instructions à connaître étant réduit, il autorise une prise en mains assez rapide de l'ensemble. Avec l'entraînement, l'aisance viendra. Il deviendra alors de plus en plus fréquent de passer par l'instruction /user def. Il s'agit de macro facilitant la vie et permettant d'inclure des parties d'instructions déjà définies. Là, Diderot pratique l'ouverture à l'égard d'autres langages de programmation et c'est tant mieux.

La compilation des fichiers "*.HLP" se fera à l'aide du programme DID COMP.TTP, auquel il suffit de donner comme argument le fichier "*.HLP" en question. Le compilateur génèrera un fichier COMPIL.AID qu'il conviendra de renommer en xxxxxxxx.AID.

L'auteur attire l'attention sur l'écriture des fins de paragraphes qui sont source de beaucoup d'énervement et d'inaboutissement. La solution est simple... apprenez et pratiquez. Les fins de paragraphes sont matérialisées par un [blanc CR]. Si vous voulez un saut de ligne, à la fin de votre texte, ajoutez un [blanc CR] à l'endroit du saut. Les CR tout seuls ne sont pas pris en compte.

Applications et actualité

En dehors de son usage d'origine comme aide en lignes pour les programmes, l'ouverture de Diderot le transporte vers des applications inattendues.

Un magazine sur disquette à l'usage de développeurs et exploitant Diderot est envisagé. Et pourquoi pas, un bulletin de liaisons des utilisateurs de Diderot sous la même forme ?

Celui-ci permettrait d'être informé des développements en cours ou des applications originales. De plus, il favoriserait la publication et l'échange de bibliothèques de macros (/user def), de trucs et astuces. Le foisonnement d'idées en la matière est tel qu'un livre type "Manuel pour Diderot" est en chantier.

Confirmée par l'auteur lui-même, une version spécifique de Diderot a été développée pour gérer une encyclopédie sur l'aviation, depuis l'Antiquité jusqu'à l'époque contemporaine. Le volume d'informations étant énorme, l'ensemble de la documentation est enregistré sur un CD-ROM. Ce dernier n'est pas accessible, mais est géré par Diderot au sein d'une borne interactive où la souris, comme élément de pointage, a été remplacée par un écran tactile. Le Ministère de la Culture et les aéro-clubs sont demandeurs de ces bornes.

Les développements en cours sont très prometteurs. Cela va de l'intégration d'animation ".FLI" jusqu'à l'interfaçage avec les modules RIM du programme de dessin D2M, sans compter l'énorme travail de débuggage qui fera de Diderot un logiciel de qualité professionnelle. Rappelons que Diderot n'a pas encore fêté sa première année.

Le shareware en bonne santé

Que Diderot soit un shareware en perpétuel développement, la chose est acquise. Cela signifie que l'auteur attend, de la part des utilisateurs, bien plus que la simple rémunération.

De nombreux lecteurs de Start Micro Magazine ont officialisé, auprès de David RENE, l'utilisation de l'aide en lignes. Fréquemment, des messages d'encouragements ont été joints dans les courriers d'enregistrement.

Du simple merci au report de bug, en passant par quelques bonnes idées de développements supplémentaires ou optionnels, la valeur de ces courriers est tout aussi importante et réconfortante que la rémunération jointe. Ce contact direct avec l'auteur a permis aux lecteurs ayant apprécié le logiciel fourni en disquette du mois (numéro 22 de novembre 1994) de recevoir la dernière version complète. Bien évidemment, au moment où vous lirez ce numéro, une nouvelle version sera disponible.

Alors, n'hésitez pas à vous faire enregistrer, soutenez les développeurs et participez au bon fonctionnement du shareware, pour continuer à en bénéficier sur nos micro-ordinateurs.

Bruno CHRISTEN

LOCATE IT v 1.00
Le dictionnaire interactif

Orthographe, traduction, que de difficultés qui souvent vous assaillent, lorsque vous tapez un texte. LOCATE IT, le dictionnaire interactif de votre bureau, débarque donc pour vous sauver la mise, aussi vite que possible.

LOCATE IT est donc, vous l'aurez compris, un dictionnaire pour votre machine. En fait, il joue deux rôles : celui de dictionnaire, et celui d'aide à la traduction.

Le produit est livré avec une documentation tout aussi simple que le document, et d'une très bonne organisation. Les dix sept pages qui la composent vous expriment, de la manière la plus évidente, comment utiliser et paramétrer le produit. Son installation est rapide, puisque LOCATE IT fonctionne sur toute la gamme, aussi bien en programme, qu'en accessoire, mais l'emploi sous forme de programme semble, bien évidemment, (vous le comprendrez par la suite), réservée à une utilisation en environnement multitâches.

Dans la version actuellement distribuée, le produit est fourni avec deux dictionnaires : l'un Français-Allemand, l'autre Allemand-Français. Nous espérons vivement que d'autres langues vont rapidement apparaître !

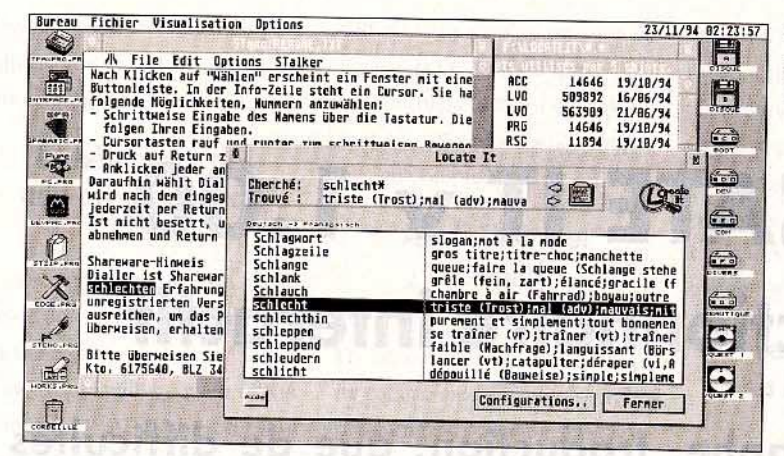
Concept

LOCATE IT facilite le travail qui fait appel à l'utilisation du dictionnaire. Il arrive quelquefois d'interrompre un traitement de textes sur ordinateur pour chercher un mot. Ainsi, la concentration change de terrain lors du choix du mot. Elle se trouve perturbée par la plus petite des actions inutiles. Avoir un dictionnaire à la portée de main dans son ordinateur facilite bien les choses. De cette manière, la recherche d'un mot est très rapide. L'utilisation de la souris ou du clavier, naturellement, est toujours nécessaire, mais feuilleter le dictionnaire devient presque intuitif. De plus, avec les dictionnaires actuels, le mot est traduit en un simple clic. Les mains ne quittent pas une seule fois le clavier et le fil des idées n'est pas perturbé. LOCATE IT travaille avec le Clipboard GEM, ce qui vous permet de communiquer directement avec votre traitement de textes, dans le principe du Copier/Coller. Ainsi les mots s'échangent, se traduisent , se corrigent directement en quelques secondes.

Utilisation

Simple comme "Bonjour", vous connaissez ? C'est une définition que l'on pourrait donner à LOCATE IT. Vous lancez une première fois le produit, pour le paramètrer et définir ainsi le dictionnaire que vous désirez activer. Ensuite, vous pouvez déterminer un jeu de touches qui va vous permettre d'envoyer automatiquement LOCATE IT, puis d'autres paramètres sur la méthode de recherche, l'allocation mémoire réservée au produit, et quelques éléments de présentation. Une fois cette étape réalisée, et bien il vous reste à lancer votre traitement de textes, et puis commencer à travailler ... Vous butez sur un mot ? Vous le sélectionnez, vous le copiez dans le presse-papiers (Clipboard), et hop, jeu de touches pour activer LOCATE IT, Control V, et le mot apparaît sous vos yeux. En face, apparaît de façon automatique la ou les traduction/s possible/s. Vous voulez traduire le mot avec la deuxième définition ? Control C, un menu PopUp se présente et vous faites directement le choix de la traduction que vous estimez la meilleure. Cette dernière est automatiquement copiée dans le presse-papiers, il ne vous reste plus qu'à retourner dans votre traitement de textes et réaliser une option de collage de bloc et c'est tout ! Si ces manipulations semblent un peu lourdes à travers l'explication que nous vous donnons, dans la pratique, une fois les touches mémorisées et assez intuitives, cela ne prend que quelques secondes. "Peut-être, dirpermez-vous, mais mon traitement

de textes ne gère pas le presse-papiers GEM de façon standard, et cela ne va pas marcher". En effet, mais comme les auteurs de LOCATE IT ont pensé à tout, il vous suffit de lancer le produit et de taper directement le mot recherché au clavier ... A chaque caractère saisi, le logiciel se charge automatiquement de passer au caractère suivant dans le dictionnaire, jusqu'au mot demandé ! pratique non ?



Un dictionnaire directement sur le bureau ...

Conclusion

LOCATE IT est donc un très bon produit et, qui plus est, à utiliser avec la multitude de logiciels du domaine public, en Allemand, de façon courante. Seul petit reproche pour le moment, c'est un dictionnaire encore un peu faible, où il manque certains mots usuels, et l'impossibilité d'enrichir soi- même le dictionnaire est un regrettable oubli ! Mais nous faisons confiance à la société éditrice COMPO/SCAN, le produit va assurément évoluer dans le bon sens, dans les prochains mois !

Hervé Piedvache

LE MONDE DE LA DEMO

La création avant tout



DEMO 2, Arsenic

Une nouvelle démo de ce groupe dont nous vous avions déjà parlé il y a quelques mois. Au programme pour cette démo en Soundtrack, quelques effets sympathiques dont la 3d, Cycling color, et quelques autres. Bref, un résultat sans prétention, mais il s'agit d'un nouveau groupe.

CHIP BOX I - II - III, Zuul

Zuul est de retour sur nos machines. Il est question, cette fois, de compilation de musiques soundchip réalisées par le groupe ZUUL. Vous pourrez y admirer des dessins réalisés par le graphiste JOVIS. Ces sound-disks ont pour particularité de tourner en moyenne résolution. Ce qui n'est pas une mauvaise idée, mais l'interface graphique laisse un peu à désirer (utilisation de la fonte System !). Bref, des compilations assez sympathiques agrémentées de dessins de Jovis, ce qui est un bonus (dans le Chip Box I et II). Cependant, on attend un peu mieux, du point de vue de l'interface. Zuul nous annonce une nouvelle démo qui devrait être disponible pour le prochain numéro. Wait and See...

LOVE DARKHydroxid

Encore un nouveau sound disk ce mois-ci, mais cette fois sur FALCON ! Le sound-disk consiste en une petite intro et un menu de sélection des modules. La démo tient sur deux disquettes remplies à craquer. Vous aurez le droit à des modules de très bonne facture. Somme toute, une démo qui vaut le détour. La prochaine réalisation est attendue avec impatience.



STUPID'O'DEMOTLJC

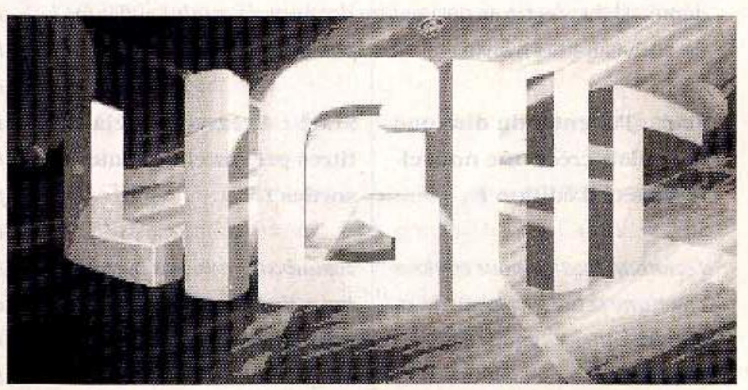
Qu'est-ce ? une démo ? et oui ! Il s'agit bien d'une démo sortant, cependant, un peu de la norme actuelle du multipart. Vous aurez droit à une Main Menu, et tout ça sur "le Faucon" ! Certes, cette démo a plutôt été conçue pour faire rire, mais elle est assez sympathique et se laisse regarder, sans plus.

DEFZONE, Galaxian

Un nouveau groupe finlandais fait son entrée sur la scène. Cette petite dentro vise à annoncer une nouvelle BBS en Finlande pour nos machines. Au programme, de la 3D face pleine et quelques effets en points. En résumé, une réalisation sympathique mais, cependant, pas très originale, dommage !

PHANTOM PARTIE 1, Arkham

Cette démo, arrivée troisième lors de la Place To Be again des dernières grandes vacances, nous a un peu surpris par ses effets ! De bons graphs contribuent à une réalisation de qualité et la rendent agréable à visionner. Au programme, Rotator (rotation d'une image bitmap), 3d filled (3d face



pleine diverse), effets en points, vectorballs, etc... Bref, une démo satisfaisante. On attend la partie 2 de la PHANTOM qui sera réalisée par DUNE et est nommée FAITH. Elle devrait être disponible pour le mois prochain, nous l'espérons.

Pratique

Pour recevoir la préversion d'un programme de dessin pour Falcon (Dune Graph 0.4), il vous suffit d'envoyer une disquette (avec quelques choses dessus !) et des timbres, à l'adresse du magazine, nous ferons suivre le courrier à l'auteur ! De plus, vous pouvez nous faire parvenir vos démos à cette même adresse,



pour qu'elles soient testées dans le magazine.

Bonne année !

N'oubliez pas de nous envoyer vos démos et vos divers programmes.
Il vous est possible de nous contacter sur minitel sur le 3615 STARTMICRO, boîte aux lettres : DUNE/ST.
A bientôt

ARNAUD PIGNARD

INTERVIEW de LEVIATHAN, du groupe LIGHTBJÖRN BERNBOM

Leviathan est un ancien du monde ST. En effet, il est sur nos machines depuis 1986. En 1988, il est membre du groupe WSU. En 1989, il commençe réellement la programmation de démos en assembleur. Puis, par la suite, en 1990, il crée le groupe LIGHT. Depuis 1991, son statut dans le groupe n'a pas changé. Il s'occupe de beaucoup de choses dans la gestion de ce groupe de démomakers : Managing, Modem-Trading, Buisness, Organisation de coding, "Chef de projets" en matière de démos. Somme toute, quelqu'un de bien occupé ! Maintenant, en plus de la démo, Light s'est tourné vers de nouveaux horizons.

Start : J'ai entendu dire que tu voulais créer une nouvelle société d'édition ?

Leviathan : exact, nous voulons créer une petite société de développement sur Jaguar (NDR : maintenant sa société est créée et elle développe déjà des jeux). Mais nous ne sommes pas seulement limités aux membres du groupe LIGHT. En effet, quelques groupes de la scène ATARI et d'AMIGA travaillent pour nous.

Start : Avez vous des projets précis actuellement ?

Leviathan : non, pour l'instant nous voulons d'abord convertir des succès de jeux pour la Jaguar, réalisés par d'autres sociétés bien connues. Nous recherchons aussi des développeurs pour rejoindre notre équipe. Notre but est de concevoir des jeux de qualité reflétant le potentiel de la JAGUAR.

Start : Avez-vous déjà des titres prévus et des dates de sorties ?

Leviathan : non pas pour l'instant, il nous est impossible de vous communiquer cette sorte d'information.

Start : Pour en revenir au Falcon, avez-vous d'autres projets commerciaux ?

Leviathan : non, pas pour l'instant, nous investissons dans la Jaguar actuellement. Toutefois, par la suite, nous ferons peut-être des conversions sur Falcon, mais cela n'est pas du tout sûr pour l'instant. Le nombre de Falcon vendus n'est pas suffisant.

Start : en tant que groupe de démomakers, pensez-vous encore faire des démos sur Falcon ?

Leviathan : oui, bien sûr. Développer un jeu et une démo est assez différent. Mais, pour l'instant, nos codeurs continuent leurs études et il ne leur reste pas beaucoup de temps pour coder.
Nous comptons réaliser une démo 3D pour Falcon (seulement !) avec du mapping de texture, des objets en 3d et nombre d'effets très novateurs et originaux.

Start : si nos rumeurs sont fondées, tu as monté une nouvelle BBS en Allemagne ?

Leviathan : en effet, c'est une BBS spéciale pour les groupes de démos et il s'agit du HQ des ensembles LIGHT, AURA et RESPECTABLES.
Vous trouverez dessus les dernières nouveautés en matières de démos. De plus, une grosse partie des groupes allemands et des pays nordiques nous upload directement leurs démos. Le nom de la BBS est GORE ZONE, son numéro est le +49 .4881.6089. Je suis donc le sysop de cette BBS avec MR XY et SAS.

Start : Merci pour toutes ces informations et j'espère que vos projets en matière de démos et de jeux se concrétiseront bientôt !

L'ASSEMBLEUR l'aventure continue...

A ce début d'année 1995 correspond la dernière phase vraiment initiatrice sur l'assembleur 68000. Mais il manque la "cerise sur le gâteau" : l'étude du Status Register.

Force est de constater que nous en sommes à la sixième partie de notre aventure dans le monde fantastique de l'assembleur 680XX. Si, précédemment, nous nous nous étions centrés davantage sur l'étude des fonctions TRAPs et des possibilités en découlant, il va nous falloir maintenant faire un très grand effort. En effet, nous allons entamer une dernière et difficile partie consacrée au Status Register.

Définition complète

Nous traitons ici d'un registre dont nous n'avons pas encore entendu parler ! Au début, certes, il y avait 16 registres, puis 17, et maintenant 18. Et bien, oui, il y a 18 registres. Comprenez que nous ne pouvions tout de même pas parler du SR (Status Register) et du PC (voir la partie 4) dès les premiers cours !

Le SR, qu'est-ce ? Status Register veut dire : REGISTRE D'ETAT. Ce n'est pas un de ces registres ordinaires, au même titre que data ou address, et il est totalement différent du PC. En fait, ce registre est un word (soit 16 bits, ou encore 2 octets) qui nous renseigne, en permanence, sur l'état du microprocesseur. Le Word n'est pas à considérer dans son ensemble : chaque bit est indépendant par rapport à un autre. Rappelez-vous nos débuts, lorsque nous parlions de poids fort et de poids faible, en soulignant le danger de considérer un nombre dans son ensemble. Pour comprendre le SR, il va nous falloir le disséquer bit par bit. Allons-y gaiement !

Schéma du word:

Bit, Appellation, description sommaire
15, T, Trace
14, réservé
13, S, Supervisor
12, réservé
11, réservé
10, I2, Interrupt mask 2
09, I1, Interrupt mask 1
08, I0, Interrupt mask 0
07, réservé
06, réservé
05, réservé
04, X, eXtend
03, N, Negate
02, Z, Zero
01, V, oVerflow
00, C, Carry

Voilà décrits tous les bits. Passons aux explications : tout d'abord, sachez que l'on peut décomposer le SR en deux octets. L'octet de poids fort est appelé Supervisor Byte, celui de poids faible Code Condition Register ou CCR : registre des codes conditions.

Le CCR

Passons en revue les bits du CCR :

CARRY veut dire RETENUE. Lorsque le 68000 fait une opération arithmétique, s'il y a une retenue dans le bit le plus élevé de l'opérande, ce bit est mis à 1.

OVERFLOW veut dire DEPASSEMENT. Lorsque le résultat d'une opération, ou le passage d'un nombre, dépasse la capacité d'un registre, ce bit est mis à 1 et le nombre est transcrit en format négatif à complément de 2, format que nous apprendrons plus tard, avec les opérateurs logiques.

ZERO indique que le résultat d'une opération est un nombre négatif à complément de 2, ce qui ne signifie pas nécessairement qu'il y a eu dépassement.

Mais, généralement, si OVERFLOW est à 1, ce bit est également à 1, la réciproque étant fausse.

NEGATE pour négatif. Ce bit à 1 signifie que le résultat est négatif.

EXTEND ressemble comme deux gouttes d'eau à CARRY, à cette différence que nous ne sommes pas obligés de tenir compte de ce bit, lors de certaines opérations. L'utilisateur décide si oui ou non il utilisera la retenue, en ajoutant un X à la fin de l'instruction, par exemple ADDX.

Le Supervisor Byte

SUPERVISOR indique si le système est en mode superviseur ou non. Nous ne reparlerons pas ici du superviseur qui, en partie, a déjà été étudié les fois précédentes. Toutefois, ce sujet est tellement vaste que nous le reverrons spécialement.

TRACE est un bit spécial. En quelque sorte, c'est un bit de débuggage. En fait, un mode de mise au point des programmes 680XX. Eh oui, autrement dit, un debugger intégré ! Lorsque le 680XX trouve ce bit à 1, il saute à l'adresse superviseur $24, y lit le long word, saute à l'adresse représentée par ce long word et exécute le programme présent à cet endroit. Un rappel des vecteurs d'adresse !, tous les chemins ne mènent-ils pas à Rome ! Prenons un exemple : tapez un bout de programme, n'importe quoi, deux lignes, et passez sous MONST. Remarquez le SR près du PC. Nous voyons même les lettres X, V, C.. Avançons dans le programme, en faisant CTRL+Z. Et là, le T apparaît, le 68000 est en mode trace. Il saute donc à l'adresse contenue en $24 et lance un programme. Quel programme ? oh, ce n'est pas sorcier à deviner : MONST, bien entendu, sinon nous n'aurions pas à en parler !

Il nous reste les INTERRUPT MASK I0, I1 et I2. Alors là, comment vous expliquer ! Nous n'allons en parler que sous forme de notion, les interruptions feront l'objet d'un développement futur. Vous devez savoir qu'à tout moment l'ordinateur a beaucoup de tâches à effectuer, bien plus que votre programme. Constamment, il doit contrôler le clavier, transmettre des données au circuit vidéo, voir si les ports d'entrée émettent et si les ports de sortie peuvent émettre, contrôler le mouvement de la souris. Tout cela se fait très vite et à votre insu. Dans les neuf dixièmes des cas, votre programme fonctionnera parfaitement. Toutes ces tâches sont effectuées à intervalles réguliers et dans un ordre précis. Ces intervalles s'appellent des interruptions.

Elles ont lieu, la plupart du temps, 50 fois par seconde, à chaque rafraîchissement d'écran, tout simplement parce qu'il reste du temps libre à la machine entre le moment où le rayon remonte à son point de départ. Certaines interruptions peuvent même avoir lieu juste pendant le passage du rayon à la ligne suivante. Ces interruptions, il est possible de les annuler, dans le but de gagner du temps, voire même de les modifier, ce que l'on fait pour afficher des rasters, par exemple. Ensuite, on peut relancer les interruptions stoppées.

Tout cela se fait par l'intermédiaire du SR. Modifier les 3 bits consiste, en fait, à changer les niveaux d'interruption qui seront pris en compte, les interruptions, nous l'avons dit, ayant des priorités différentes. D'après vous, où va l'ordinateur lorsqu' il y a une interruption ? Aux vecteurs bien sûr, ces fameux vecteurs situés dans le premier Kilo-octet de la mémoire. En passant en superviseur, nous pouvons modifier les adresses contenues dans ces vecteurs et, ainsi, y placer les adresses de nos propres programmes !

Et la suite ?

Quelle suite ? Parvenus à ce niveau en assembleur, vous êtes maintenant capables de créer vous-même des exemples pour étudier le SR. Ce que nous vous conseillons, c'est faire beaucoup de calculs avec add, sub, mul, div, addx, subx... Transmettez des valeurs négatives : move.w #-25,d0, par exemple. Passez sous MONST et exécutez, ligne à ligne, en regardant les valeurs du SR et les lettres s'affichant. A propos, vous verrez peut-être un U s'afficher, ce U veut dire User : l'inverse de Supervisor (S). Allez, vous pouvez modifier vous-même le SR avec un simple Move.w:

```
Move.w #$xxxx,SR
```

Et c'est tout ! Les xxxx représentent la valeur à transmettre en héxadécimal, mais on peut le faire en binaire :

```
Move.w #%1010011100011011,SR
```

Mais avant de modifier ce registre, il faut passer en superviseur. Comment ? Normalement vous le savez déjà : il faut utiliser les traps : la fonction 32 ($20) du GEMDOS.

Allons-y :

```
Move.l    #$0,-(sp)   (ou CLR.L -(SP))
Move.w #$20,-(sp)
trap #1
addq.l #6,sp
move.l d0,super
super: dc.l 0
```

Pour repasser en User :

```
Move.l    super,-(sp)
Move.w #$20,-(sp)
trap #1
addq.l #6,sp
```

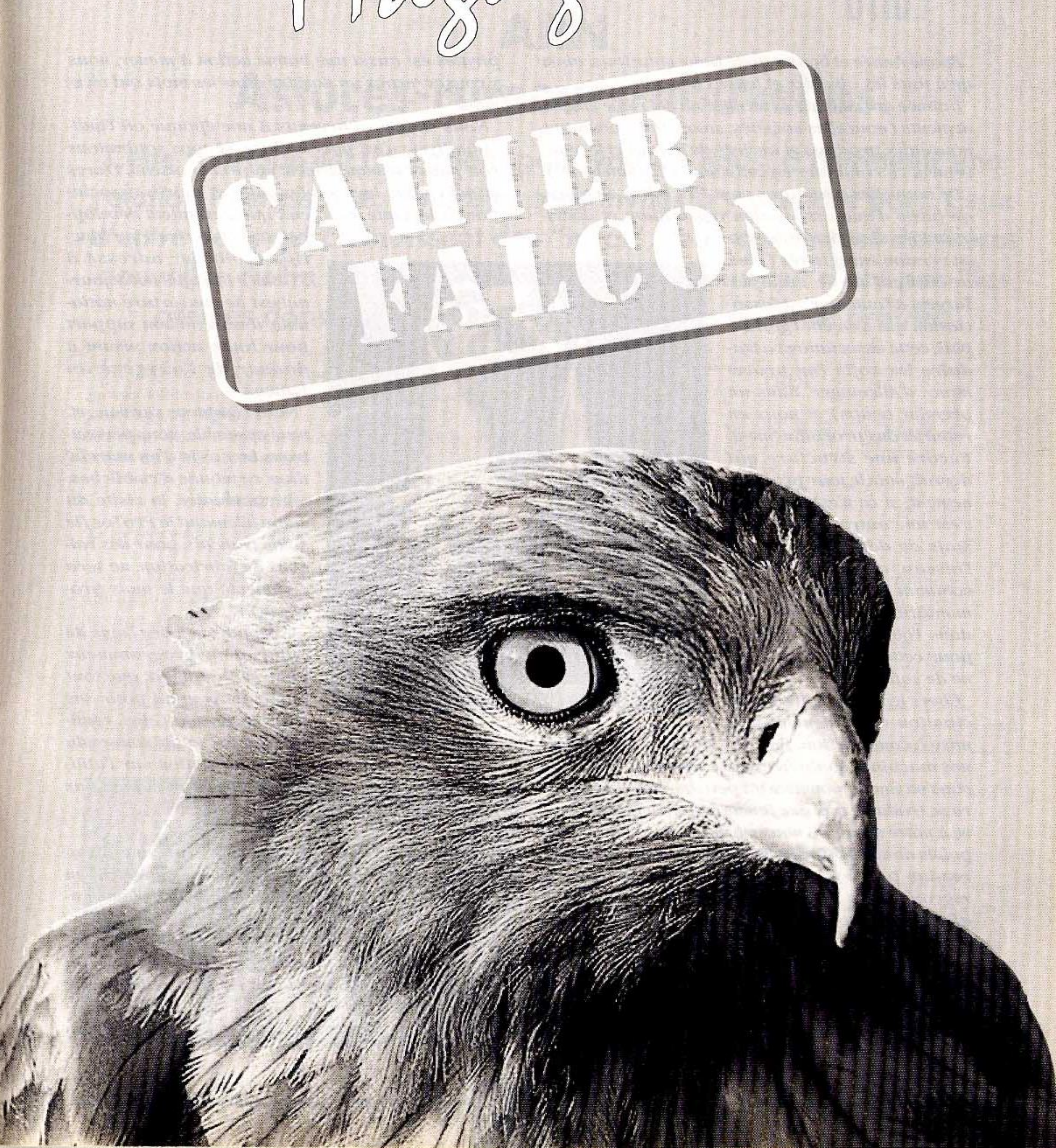
Fin de l'initiation

Autant le dire maintenant : l'initiation pure et dure est terminée. Vous connaissez toutes les notions nécessaires au programmeur-assembleur. A présent, ce qu'il va falloir, c'est faire beaucoup, beaucoup d'exercices. Et puis, nous allons continuer. Tout d'abord, le mois prochain, nous allons étudier toutes les opérations arithmétiques et logiques du 680XX: Add, sud, subi, subx, suba, ror, rol, ,exg, swap... Ensuite, nous verrons le codage de ces fameux nombres négatifs à complément de 2. Vous aurez certainement trouvé cet article court et comportant trop peu d'exemples. Il se peut même qu'il paraisse en retard d'un mois. Nous tenons à nous en excuser, ces problèmes étant dus à un accident corporel indépendant de notre volonté : fracture de jambe et séjour à l'hopital. Mais la convalescence offre l'avantage de laisser du temps libre, nous nous rattraperons la prochaine fois.

A bientôt donc. Laissez vos messages en bal CPI, en forum PROGRAMMATION, ou écrivez à la rédaction: START MICRO, J.D. PRESS, BP 401, 92004 NANTERRE CEDEX.

Sébastien ROHAUT.

Start Micro *Magazine*



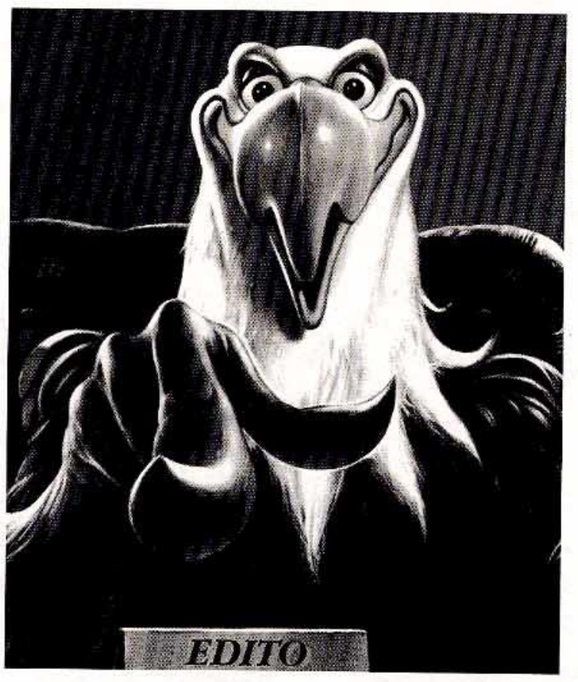


EDITO

Bonne Année et bonne santé pour vous tous, ainsi qu'à tous les oiseaux et leurs congénères.

L'année qui vient de se terminer à été riche en évènements (nouvelles sociétés, salon, pub commune, nouveaux produits et arrivée de la Jag) et le mouvement va continuer en cette nouvelle année 1995.

De nouvelles structures vont être mises en place, on parle d'une association regroupant et distribuant les sharewares et Dp en version enregistrée (plus de soucis pour envoyer l'argent à l'auteur, c'est l'association qui s'en charge). De plus, cette association va traduire les softs (en provenance d'Allemagne, dans un premier temps) et nous en reparlerons prochainement. Encore une structure qui devrait voir le jour prochainement, si ce n'est déjà fait, c'est une autre association, mais de développeurs sur l'oiseau, afin de mettre en commun le savoir, les documentations et les routines dans l'objectif de produire, pour cette année, une dizaine de softs.



Chers lecteurs, votre participation va également être mise à contribution. En effet, si nous voulons voir nos machines continuer leur existence, chacun de vous va devoir y mettre un peu du sien. Cela pourra se traduire par une forme de participation active à notre revue, en nous envoyant des infos sur les points de ventes constatés, ou la qualité des services rendus par les revendeurs, mais aussi, par le regroupement en associations, clubs ou autres, afin d'organiser la formation des nouveaux acheteurs, la promotion et le développement de softs sur nos machines, la diffusion ou la traduction de Dp et des informations qui circulent ça et là. Le Faucon est une espèce protégée, ce qui veut dire que nous devons en prendre soin ! Faire la chasse aux pirates est aussi une bonne action à mener, nous y consacrerons un dossier dans les mois qui viennent.

Nous sommes parvenus à une époque où l'individualisme n'est plus de mise, si nous souhaitons voir planer tranquillement notre cher oiseau. D'ores et déjà, nous invitons les clubs et autres associations, ainsi que tous ceux qui souhaitent développer, à nous écrire à la rédaction (courrier adressé à ST-Ban). Puisque notre journal est de couverture nationale, il sera un bon support pour toute action visant à donner de l'oxygène au Faucon.

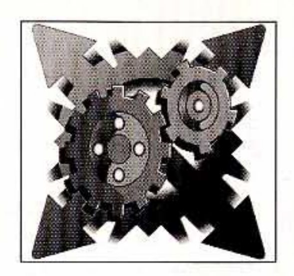
Nous comptons sur vous et, tous ensemble, nous permettrons la survie d'un marché dans ce monde d'embûches.

Au sommaire, la visite du salon allemand le ProTos (le salon français, pour des raisons de fabrication, ne sera commenté que le mois prochain).

Vous pourrez lire l'avis de l'utilisateur-programmeur Thierry Rodolpho, que tout le monde connaît pour ses drivers Speedo Gdos, réaliser une modif, pour améliorer la qualité sonore du Faucon et poursuivre votre formation sur l'utilisation des modems et, bien sûr, ne manquez pas notre rubrique A.R.N.

En souhaitant que l'année 1995 voit une dynamique française (côté utilisateurs) se mettre en marche, que nos éditeurs continuent sur leur lancée, toute la rédaction de Start Micro vous adresse ses meilleurs voeux de santé et de satisfactions, surtout aux users du club JAB de Tarbes (65) qui viennent d'abandonner leurs Pc pour redécouvrir les ST et TT.

ST-Ban



ARN
Astuces-rumeurs-nouvelles

Cette rubrique est l'occasion, pour vous et nous, d'entretenir une relation intéressante. Vous êtes tous invités à y prendre part. Ceux d'entre vous qui connaissent des "trucs", ceux qui ont les dernières nouvelles du fin fond de l'Australie et tous ceux qui n'ont pas "les oreilles dans leurs poches" peuvent nous en faire profiter.

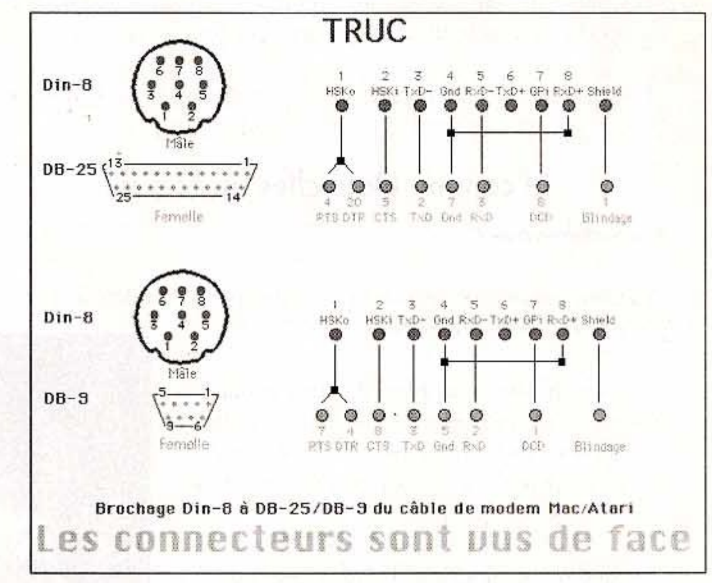
Vous le savez, par les temps qui courent, toutes petites ou grosses informations sont les bienvenues pour tous les passionnés en mal de news.
Sur papier ou sur disquettes, envoyez-nous vos A.R.N., ou laissez-les dans la bal ARN réservée à cet effet.

A comme Astuces

La vie sans astuce c'est comme le Gem sans souris !

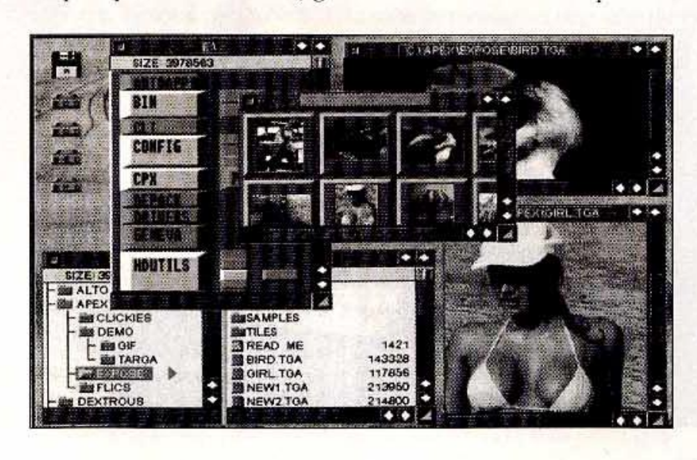
- Vous ne trouvez pratiquement plus de jeux, vous cherchez du matériel d'occasion ? J.B.G vous surprendra par le choix qu'il propose. En effet, plus de 300 jeux et programmes en stock attendent votre venue.

- Vous souhaitez utiliser une LaserWritter (Mac) sur votre bécane ? Pas de problème. Utilisez le driver Hp4l fourni avec Nvdi 3 et passez l'imprimante en mode compatible HP. Détournez le port parallèle sur série, grâce au CPX drucke et imprimez.



Brochage Din-8 à DB-25/DB-9 du câble de modem Mac/Atari
Les connecteurs sont vus de face

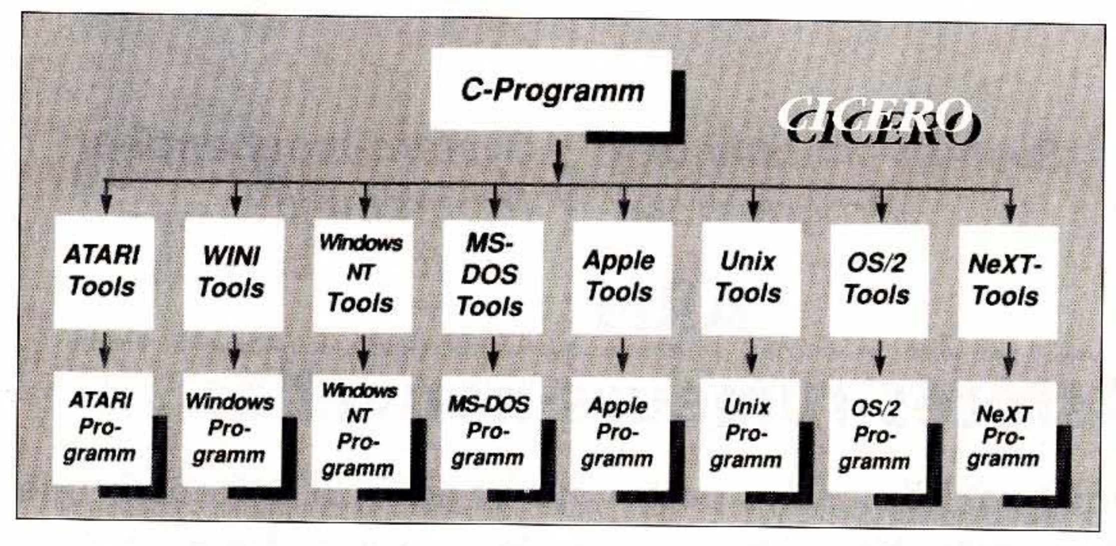
C'est un peu lent (en 19200, mais essayez à 115200 Bds) cependant, cela fonctionne parfaitement.



R comme Rumeurs

Il existe toujours, ça et là, de séduisantes/ou moins belles rumeurs qui chatouillent nos neurones. Tout en sachant qu'il n'y a pas de fumée sans feu, en voici quelques-unes :

- Atari France sur le point de réouvrir ! La filiale française, mise en sommeil l'année dernière, serait sur le point de sortir de sa léthargie au printemps !



- Une émission de télévision ventant et démontrant les mérites du Faucon, grâce à Apex (Morph), Cubase Audio (D2D) ainsi que Voice-Mail-System (messagerie vocale) a eu lieu sur une grande chaîne allemande, à une heure de grande écoute ! Quand on songe que, chez nous, même la console Jaguar n'a pas le droit à une ligne de pub ! Alors que Monsieur Drevet déclare à la télévision, devant des millions d'enfants (acheteurs potentiels de consoles), qu'il ne faut pas acheter de Jaguar car Atari Corp n'est pas stable ! Mais que fait donc la police ?

- LamaZapp, le célèbre jeu de l'incroyable et dément Jeff Minter, serait passé dans le domaine public.

- Le mois dernier, nous vous disions que l'auteur de Papyrus cherchait un éditeur français, et bien, il semblerait que ce soit Étilde qui ait fait le bon choix !

- Les pins supplémentaires qui sont inutilisées sur le connecteur clavier du Faucon seraient destinées à piloter un clavier PC.

- En provenance d'Allemagne : une nouvelle machine du nom de "Milan" devrait montrer le bout de ses ailes d'ici peu.

N comme Nouvelles ou News

Accrochez-vous !

- La Corp aurait accordé une licence d'exploitation de son TOS à plusieurs sociétés allemandes.

- Au dernier salon européen de l'ordinateur à la pomme, a été présenté un émulateur ST. Ben : oui, on nous en fabrique plus, mais on voit fleurir des émulateurs sur toutes les autres machines qui réussissent à perdurer.
Sans y comprendre grand chose, en tous cas, c'est une bonne nouvelle. Celui-ci, distribué par Application Système Hidelberg, s'appelle MagiC-Mac et atteint la vitesse du TT sur une machine 68040.

- Un nouveau Mint vient d'arriver : il s'agit de la version 1.12.

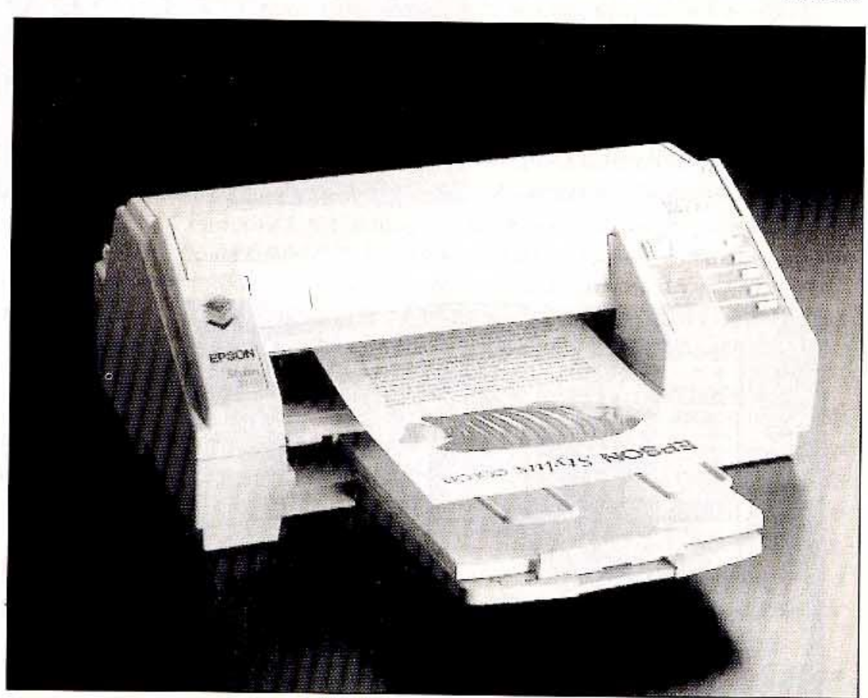
- Alm vient d'éditer deux livres : Calamus S et Inshape. Il s'agit des manuels en version reliée.

- Le développement de ce même Inshape vient de reprendre. C'est un développeur suisse qui s'est attelé à cette tâche.

Dernière minute :

"Atari Europe aurait refusé un prêt de matériels à Epson Europe ?"
Epson, dont toutes les filiales mondiales sont enthousiasmées par les nouveaux drivers qu'il distribue, s'est vu refuser le prêt de plusieurs machines.
Start Micro Magazine, ne pouvant en croire ses oreilles, s'est empressé de décrocher son téléphone pour appeler Monsieur Jean Richen en Angleterre. Suite à cet entretien, ce dernier nous a assuré qu'il n'y aurait plus aucun problème pour le prêt de ce type de materiels, sous réserve évidement que cette demande soit formulée de façon officielle (par courrier ou par fax...). Comme quoi, il n'y a jamais de problèmes mais que des solutions.

ST-Ban



LA SAGA DES BBS CONTINUE
Connexion aux BBS

Configuration

Nous avons déjà vu, dans leurs grandes lignes, les commandes nécessaires à un bon paramètrage de votre modem et de votre logiciel d'émulation de terminaux. Ceci étant acquis, il est important de les tester au plus vite. Lors de vos premières connexions, il est possible que des problèmes surgissent, surtout en ce qui concerne ce que vous allez voir apparaître à l'écran de l'émulateur. Si vous constatez des affichages étranges et assez incompréhensibles, surtout ne paniquez pas : vous vous êtes sûrement trompé de mode d'émulation. En règle générale, les BBS fonctionnent en mode ANSI/VT100 ou ANSI BBS. Sinon, il suffit, lors de votre connexion, de changer le mode d'affichage jusqu'à ce que ce soit compréhensible.

Numéroter

Appeler un BBS, rien n'est plus simple ... Vous avez eu, il y a quelques mois, la liste complète des BBS français. Vous choisissez dans cette liste un numéro qui vous semble intéressant et nous allons le contacter. Pour appeler, vous devez entrez la ligne de commande modem ATD, puis le numéro. Vous pouvez préciser, en fonction de votre ligne téléphonique, le mode de numérotation ATDT ou ATDP suivi du numéro. (voir numéro précédent).

A cet instant, le modem se doit de prendre la ligne téléphonique, et de composer. Si ce n'est pas le cas, voyez vos branchements entre le modem et votre ordinateur, et entre le modem et votre prise téléphonique. Un message du type NO DIALTONE indique que le modem ne trouve pas la tonalité de prise de ligne. Votre modem ne doit pas être correctement connecté à la ligne téléphonique.

Une fois la numérotation lancée, si vous avez réglé le volume de votre modem, vous allez pouvoir entendre l'évolution de l'appel. Si la ligne de votre correspondant est occupée, le modem doit vous indiquer, en raccrochant la ligne, un message du type BUSY, mais certains modems ne reconnaissent pas à chaque appel cet état, il ne faut pas s'en inquiéter. Il vous sera alors répondu NO CARRIER, c'est-à-dire, pas de réponse, soit le correspondant est occupé, soit il ne répond pas, ou plus sur cette ligne ... (plantage inopiné ?).

En temps normal, votre modem va vous répondre sous forme de message commençant par CONNECT. La suite du message va dépendre du paramètre de réponse que vous lui avez attribué (voir StartMicro précédent). Ainsi souvent, il vous répondra CONNECT suivi de la vitesse de connexion et, si nécessaire, du taux de compression et du mode de correction dans lesquels les modems se sont mis d'accord ... CONNECT 14400/V32b/V42b.

Vous êtes alors en liaison avec l'autre modem du BBS appelé.

Introduction sur le Serveur

Les accueils des services sont très variables et il n'existe pas véritablement de règle de ce point de vue. Toujours est-il, très souvent, des questions vont vous être posées. Une fois la connexion réalisée, et selon le type de BBS que vous contactez, il peut vous être demandé de taper une touche de validation de connexion. Pourquoi cette validation ? Simplement, si vous avez un peu suivi la saga des BBS, vous savez qu'il existe différents modes de connexion aux BBS et que, lors d'un appel via un Mailer, les logiciels s'identifient de façon automatique. Si cette identification n'aboutit pas, le serveur passe en mode BBS classique et vous demande la fameuse touche de validation, qui souvent est la touche Escape. Nous reviendrons dans le détail, dans la saga des BBS, sur les connexions à travers un Mailer, nous ne nous attarderons donc pas sur le sujet. Une fois la connexion dite manuelle au BBS réalisée, il vous est demandé de vous identifier. Le service va donc vouloir connaître votre prénom, puis votre Nom. Les systèmes type BBS répondent à cette règle afin de connaître, de façon officielle, la personne qui se connecte, mais également afin de pouvoir, en cas de problème avec cette personne, la contacter directement par courrier ou par téléphone. Pourquoi tant de précautions ? Simplement par ce que le gérant du service est juridiquement responsable des messages édités sur son serveur et, certaines fois, il est préférable d'être prudent. Alors, direz-vous, je peux toujours indiquer un faux nom et faire ensuite ce que bon me semble ! Oui et non, car, en fonction du serveur et de la responsabilité du SySop (le gérant), il est possible de vérifier vos informations, ou vous pouvez être prié de transmettre une pièce attestant de votre identité, avant toute validation ! Cette formalité est obligatoire si, en vous validant, vous adhérez à un réseau type FidoNet, par exemple, réseau international où la prudence empreinte des voies officelles, de manière à éviter tout problème de responsabilité créé par d'éventuels utilisateurs. Ainsi, après la saisie de votre identité, un code personnel vous est demandé, il vous permet de rendre votre accès privé, et ainsi d'entrer en possession d'une boîte aux lettres personnelle, NetMail ou EMail, en fonction des réseaux. Soyez inventif, mais pas trop non plus, votre date de naissance est souvent trop simple, mais un numéro de série d'un produit comme une montre sera un code imparable. L'important est de pouvoir s'en rappeler facilement ! Ensuite, viendront donc une série de questions, en règle générale, aussi bien personnelles, que de configuration vis-à-vis du service. Nous vous conseillons de répondre le plus justement possible à ces questions, si vous voulez un jour être validé, et pouvoir profiter pleinement des fabuleuses options qu'offre l'univers des BBS. Les questions techniques qui vous serons posées vont aborder, le plus souvent, la qualité d'affichage que vous désirez, le nombre de lignes sur votre écran (24 généralement), le type de mode du terminal, le protocole de transfert par défaut (Zmodem est le plus facile et le plus rapide). Les questions personnelles permettront donc de vous identifier, mais aussi, au SySop, de connaître ses connectés, et d'orienter son service en fonction de la majorité des personnes qui le visitent. Une fois cette étape passée, vous n'aurez plus besoin de refaire ces manipulations à vos prochaines connexion, puisque vous serez identifié au travers de votre mot de passe. Sachez juste qu'en règle générale, lors de votre première connexion sur un BBS, vous avez donc des accès limités, soit pas ou peu de téléchargement, seulement la consultation dans les conférences, etc. Ceci est tout à fait normal, jusqu'à la complète validation de votre accès par le Sysop !

Voilà, vous êtes maintenant entré dans les méandres des BBS, nous vous laissons un petit mois pour regarder ce qui s'y passe, et dès le mois prochain, nous analyserons point par point les différentes parties qui sont couramment offertes aux usagers.

Hervé Piedvache



THIERRY RODOLPHO
Un français qui fait impression

Si vous n'avez jamais entendu parler de Thierry Rodolpho, vous avez probablement déjà employé l'un de ses drivers d'impression. Mais qui se cache derrière ce personnage ? Bientôt, des milliers d'utilisateurs vont goûter au fruit du travail de Thierry et savourer enfin la puissance de Speedo.

ENTRETIEN AVEC CET UTILISATEUR-PROGRAMMEUR

Start Micro : Thierry, que fais-tu dans la vie ?

T.R.: Je suis ingénieur du son

Start Micro : Comment as-tu découvert l'ordinateur ?

T.R.: En fait, je voulais acheter une console de jeux. Le vendeur, chez lequel je m'étais rendu, m'a appris alors que les consoles de jeux n'existaient plus. Il m'a proposé un ordinateur, avec plein de touches partout, cela m'a effrayé. Mais il a tellement insisté que je suis reparti avec un ST.

Start Micro : Alors ?

T.R.: Et bien, au bout de deux mois, je voulais le revendre, je n'y comprenais rien ! Mais à force de patience, en récoltant le maximum d'informations que l'on pouvait trouver pour bien débuter sur ST, j'ai commencé à m'expliquer pourquoi je n'y arrivais pas. Cela m'a motivé et c'est ainsi que j'ai commencé.

Start Micro : Pourquoi t'être attaqué aux drivers d'impression ?

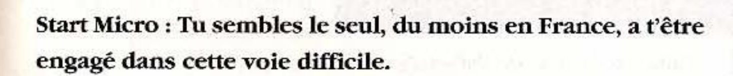
T.R.: Pour de multiples raisons : la première est que j'ai commencé à développer une base de données dès 1986 et que je n'ai pas trouvé l'aide nécessaire auprès D'Atari France. J'ai développé ensuite un logiciel du nom de RVB, puis Comics Maker et là, je me suis retrouvé confronté à d'énormes problèmes d'impression. J'ai demandé à A.F. comment se procurer des drivers et la réponse que j'ai reçue m'a appris que, virtuellement, le ST marche avec tout. C'est là que tout a réellement commencé, puisque concrètement, on s'aperçoit que ça n'est pas le cas, et qu'il s'agit du gros défaut de la machine. Un autre fait qui a motivé ce travail est que j'entends toujours dire "un ST, c'est fait pour jouer", alors que ce n'est pas toujours le cas ! Pour ma part, je voulais travailler avec. Nous avons d'ailleurs fait l'acquisition, pour notre studio, d'une grosse configuration à base de TT, dotée d'une imprimante couleurs, une BJ 800.et pour laquelle il n'y avait pas de driver Speedo, alors que cette technique d'impression me paraissait tout à fait au goût du jour. La réponse d'A.F. a été d'ailleurs choquante : "pourquoi faire des drivers pour des imprimantes chères, alors que les ST sont destinés à un marché familial ?". Cette réponse m'a vraiment énervé puisque, pour moi, elle veut dire, en gros, que si l'on a de l'argent, on se tourne vers autre chose que le ST, même si on l'apprécie.
La dernière chose qui m'a motivé c'est que mes clients, lorsqu'ils se rendaient à la FNAC pour acheter une imprimante, s'entendaient répondre qu'il n'y en avait aucune de compatible.

Start Micro : Quel a été ton parcours ?

T.R.: Bon, reprenons depuis le debut : à l'origine, il y avait dans le Kit Développeur, deux sources de drivers, complètement inintéressants : Hp 500 C monochrome et Hp Paintjet couleurs, impri-

mante inconnue au bataillon et impossible à tester. On ne savait donc pas si l'impression couleurs était possible.
D'autre part, il n'y avait aucun outil de développement correct pour réaliser des drivers. Brainstorm a alors fabriqué un outil, un maker, permettant de compiler et tester les sources de drivers Speedo.
A force de les embêter régulièrement, j'ai fini par réaliser une vingtaine de drivers monochromes qui, finalement, marchent suffisamment bien, et sont plutôt aussi mauvais que les premiers drivers Speedo (rire).





Start Micro : Tu sembles le seul, du moins en France, a t'être engagé dans cette voie difficile.

T.R.: Justement, l'une des choses motivantes de ce travail est que je me disais que d'autres allaient suivre, qu'il y aurait une espèce de compétition et puis...rien. Personne ne m'a suivi dans ce dur travail. Même à l'étranger, où je m'attendais à une réaction des Allemands par exemple, rien !
Ceci s'explique peut-être par le fait que, développer des drivers, ça ne rapporte pas grand chose puisqu'ils sont distribués gratuitement par les constructeurs d'imprimante.
Il y a aussi le fait qu'il n'y a aucune documentation au monde sur la manière de développer ou d'utiliser correctement un driver Speedo Gdos.

Start Micro : Mais à Sunnyvale, ils doivent bien avoir ça, non ?

T.R.: Avec l'accord de Brainstorm et celui de Loïc Duval d'A.F., j'ai contacté Mike Fulton de la Corp, pour obtenir les sources de développement pour les drivers. à ma grande stupéfaction, la réponse a été : "qui t'es toi ?", alors que j'avais transmis toutes mes coordonnées et numéro de développeur. Ils ne possèdent, en effet, aucune base de données sur les développeurs européens, ce qui veut dire que l'on ne les intéresse pas.

Start Micro : Mais ça ne t'a pas découragé tout ça ?

T.R.: Bien, non, ça m'a motivé encore plus pour programmer quelque chose qui marche et leur montrer de quoi nous sommes capables ici.

Start Micro : As-tu rencontré des gens pour t'aider ?

T.R.: Une aide non négligeable est venue de la part de Pierre Louis Lamballais, de la société Parx. Je dois dire que, grâce à lui, la lumière m'est apparue sur cette technique d'impression sous Speedo Gdos. Pendant des journées entières, nous avons tracé Speedo sous débuggueur pour arriver à comprendre comment il fonctionnait. Et c'est comme cela que le premier driver couleurs a été mis au point.

Start Micro : Je comprends pourquoi tu es cité dans les produits de Parx !

T.R.: Pierre Louis était très intéressé par l'impression couleurs pour ses softs, et nous avons vraiment travaillé en étroite collaboration.
Mais ce ne sont pas les seuls programmes à employer mes drivers, un des premiers à comprendre et utiliser mes drivers couleurs fût GemView.
L'auteur m'a contacté en me demandant la possibilité de les distribuer avec son soft et m'a envoyé une lettre de remerciements pour les avoir fabriqués.

Start Micro : Ca doit faire plaisir évidemment. Qu'as-tu fait à la suite ?

T.R.: Il ne me restait plus qu'à faire quelque chose d'encore mieux au niveau des drivers, et j'ai voulu imposer aux utilisateurs et revendeurs l'impression sous Speedo Gdos, car pour moi, tout devrait passer par le gestionnaire d'impression. Alors, j'ai travaillé encore plus pour élaborer des drivers encore plus étoffés.

Start Micro : Comment as-tu pris contact avec Epson ?

T.R.: Un jour, j'ai téléphoné chez Epson, en me présentant comme développeur et concepteur de drivers d'impression. Sans hésitation, ils m'ont accordé l'aide que je leur demandais.
Ils m'ont apporté une aide complète, que ce soit au niveau matériel, intellectuel ou même au niveau du code de programmation pour développer de bons drivers.
Parx me laissant momentanément "tomber", j'ai été forcé d'apprendre l'assembleur et, au bout de quelques semaines, j'ai pu présenter à Epson des drivers qui, je le crois, vont apporter quelque chose de nouveau dans notre monde, au niveau de l'impression.

Start Micro : C'est à dire ?



T.R.: J'ai conçu des drivers entièrement paramétrables, ainsi que la possibilité d'impression en fichier, ce qui a permis de développer un spooler d'impression (par l'auteur de D2M).

Start Micro : Vas-tu développer des drivers pour toutes les machines Epson ?

T.R.: Je ne sais pas. J'ai commencé par les drivers de la Stylus Color, nouvelle imprimante couleur 720 Dpi, et un driver monochrome Stylus 800, compatible avec toutes les imprimantes du marché de type ESCAPE P2. Epson étant enchantés de ma production, j'espère continuer à développer d'autres drivers pour eux, afin de distibuer avec chaque machine les drivers adéquats.

Start Micro : Penses-tu développer pour d'autres marques ?

T.R.: Pour l'instant, vu l'aide apportée par Epson et le risque pris au niveau de leur image de marque quant à diffuser des drivers pour nos machines, je pense laisser un laps de temps avant de développer d'autres drivers pour d'autres marques.

Start Micro : Quels sont les avantages de tes drivers ?

T.R.: Ils mettent à disposition de tous petits développeurs l'impression en direct. Mes modules autorisent le tramage, le paramétrage complet du driver, nombre de copies, taille de l'impression, port de sortie, impression en fichier, impression couleurs du texte et de l'image, arrêt de l'impression en cours, l'impression des pages paires ou impaires, ou dans l'ordre décroissant, l'impression en tâche de fond via un spooler, ce qui permet d'obtenir une grande souplesse pour l'impression, l'impression de fichiers multiples avec historique. Une des applications possibles est de pouvoir imprimer son document en fichier avec le driver d'une imprimante que l'on ne possède pas (même une flasheuse), et de l'imprimer sur une autre machine, ou plateforme, qui possède cette imprimante, sans se soucier des polices, mise en page ou programme utilisé. De plus, le temps d'impression se situe entre 3 et 10 secondes/page, pour une résolution de 320 Dpi.

Start Micro : Que penses-tu de NVDI ?

T.R.: NVDI ne fonctionne pas vraiment pour l'instant, au niveau de l'impression. De plus, les bugs des anciennes versions sont toujours présents et je me demande pourquoi il ne sont pas corrigés. Par contre, au niveau de l'affichage, il est vrai que le ST rame sans lui.

Start Micro : Combien faut-il de temps pour développer un driver ?

T.R.: Pour les premiers, il m'a fallu 3 mois mais maintenant, pour une nouvelle machine, il me faut moins de deux jours, doc comprise.

Start Micro : Quels outils utilises-tu pour développer ?

T.R.: Pour les boîtes de paramétrage, j'utilise l'interface Big, qui me permet de gagner beaucoup de temps, mais qui est très gourmande en mémoire. Big est très rapide, facile et permet d'obtenir une interface très confortable, semblable en qualité à ce qui se trouve sur PC. Le reste est écrit en assembleur.

Start Micro : Comment es-tu rémunéré ?

T.R.: En fait, j'ai travaillé entièrement en shareware et je pourrais peut être négocier pour les prochains contacts avec les autres marques, mais pour l'instant, ça ne me rapporte rien.

Start Micro : Comment peut-on te contacter ?

T.R.: Sur Brazil, le serveur de Brainstorm bal Rodolpho.

Si vous achetez une imprimante Epson prochainement, vous serez ravi de trouver les drivers pour nos machines sur la disquette founie avec. Vous aurez sans doute une pensée pour T. Rodolpho. Alors, n'hésitez pas à l'encourager !

Propos recueillis par ST-Ban.



EMBELLISSEZ ET LIBEREZ LE CHANT DE L'OISEAU

A tous ceux qui aimeraient savoir pourquoi les créateurs du Faucon l'ont doté de prises audio au format mini-jack, nous repondrons que la question se pose aussi chez nous !

En effet, puisque les prédécesseurs de l'oiseau, ainsi que la majorité des platines hi-fi, sont équipés de fiches audio Cinch, nous comprenons mal les motivations !

Il faut savoir que les signaux véhiculés par ces deux différents types de connecteurs ne sont pas de mêmes niveaux. Les mini-jacks transmettent quelques milli-volts (niveau micro), alors que les Cinch, plusieurs dizaines de milli-volts (niveau ligne). A ce niveau, la différence est énorme ! Quelques-uns d'entre vous ont eu la désagréable surprise de "griller" leur Codec (chip traitant le son digital-analogique) en raccordant les sorties de leur chaîne hi-fi directement au mini-jack de l'entrée micro. Pour éviter cela, nous vous avons déjà donné le truc qui permet de mettre le signal à niveau en incorporant des résistances de 200 KOhms en série sur les câbles de raccordement. Plusieurs revendeurs proposent même des kits réalisant ce travail, pour des prix pas toujours réduits !

Si vous possédez un fer à souder (15 w) et un peu de patience, nous allons réaliser ensemble deux montages différents. Montage N°1 pour avoir des entrées-sorties audio, niveau micro (mini-jack) et niveau ligne (Cinch), montage N°2, pour améliorer la qualité du son.

Si vous êtes intéressés par les deux, procédez simplement au montage N°2.

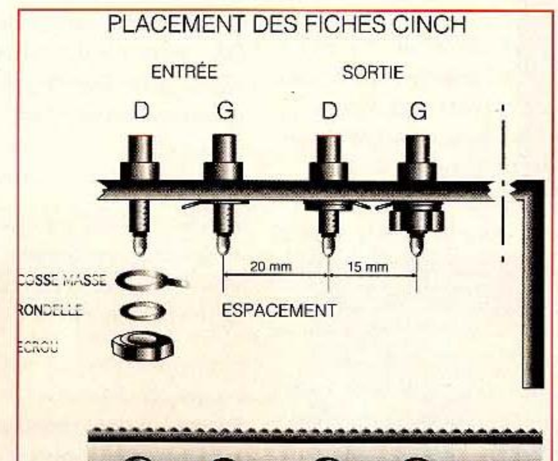


FIGURE N°1

Avertissement

Tout d'abord sachez qu'il va falloir ouvrir l'ordinateur ! Si vous êtes un adepte de cette rubrique, pas de problème, pour les autres, soit vous vous lancez (mais attention plus de garantie), soit vous demandez à votre revendeur favori d'effectuer le montage.

Matériel

Le premier montage est le plus simple. Il nécessite 4 fiches Cinch femelles (pour chassis), deux rouges et deux noires, (par exemple) et du câble blindé audio environ 30 cm (2 fils plus la tresse de blindage). Choisissez un câble avec blindage tressé. Un foret de 5 mm et une perceuse, mais on peut y arriver à la main

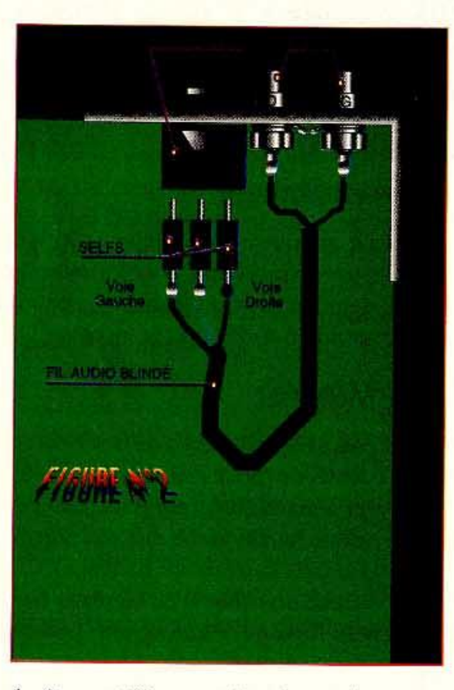
Le second montage, un peu plus complexe (un tout petit poil) demande, lui, en plus 2 condensateurs polarisés de 10 micro Farad et c'est tout.

Démontage

C'est trés rapide, puisqu'il suffit de retourner l'ordinateur et d'enlever les 7 vis (encoches carrées), 1 vis sous l'étiquette de garantie, puis d'ôter le lecteur de disquettes, en démontant les 3 vis restantes (encoches rondes). Sans ôter le blindage, (chose délicate), nous allons pouvoir procédez au premier montage.

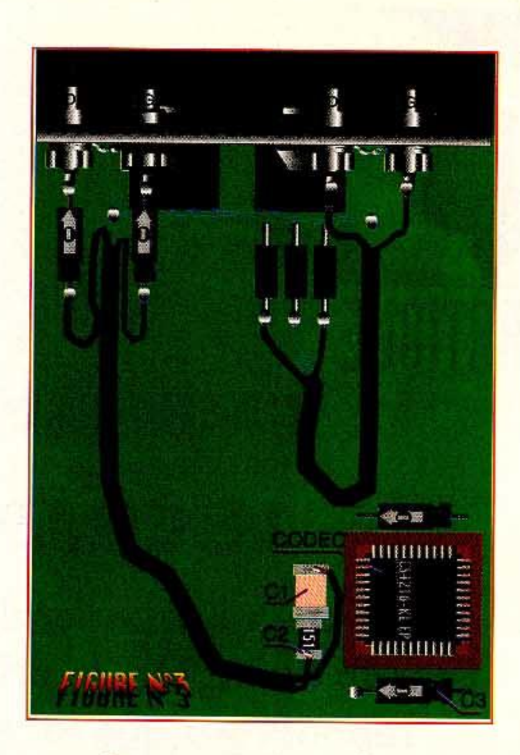
Montage N°1

Repérez les deux mini-jacks. A droite, celui de l'entrée micro, à gauche celui de la sortie. Juste derrière chaque mini-jack se trouvent 3 composants gris foncé. Ce sont trois self et c'est, sur leurs pattes argentées, que nous allons opérer toute à l'heure. La self de droite est la voie droite, celle de gauche, la voie gauche et celle du milieu la masse et cela, sur l'entrée comme sur la sortie.
Avant de passer à la soudure, il va falloir positionner les 4 fiches Cinch à l'arrière de votre ordinateur. Tracez avec un crayon la positions des Cinch, en prenant soin d'être au-dessus du blindage et de les espacer harmonieusement. Percez le plastique avec un foret de diamètre 5mm. Placez les Cinch comme sur la figure 1. Vissez l'écrou sans trop serrer. Coupez deux bouts de câbles d'environ 8 cm, sauf si vous effectuez le montage N°2 dans ce cas, coupez 8 et 12 cm. Dénudez avec précaution, sur environ 2 cm de chaque côté du câble et raccordez, comme sur la figure N°2, pour l'entrée comme pour la sortie. Voilà, c'est tout. Vous disposez maintenant de deux entrées et deux sorties niveaux micro et ligne.



Montage N°2

Commencez comme précédemment et raccordez la sortie comme indiqué au montage N°1. Coupez les pattes des deux condensateurs de 10 micro Farad, en laissant environ 5mm. Soudez le côté négatif (" - " repéré par une flèche) sur les deux Cinch Entrée. Soudez le câble de 12 cm à l'autre extrémité des condensateurs, et la tresse sur les cosses de masse.
Maintenant, regardez la figure N°3 et repérez le Codec. A sa gauche se trouvent 2 condensateurs C1 et C2. En dessous, un autre condensateur, plus gros, C3. Il va falloir être prudent et adroit, surtout avec C1 et C2, car nous allons souder les fils directement sur leurs bornes, comme indiqué figure N°4.
Pour réussir la soudure, étamez les fils avant. Coupez le bout à souder et ne laissez qu'1 à 2 mm. Posez le fil sur la patte du condo (C1 et C2) et posez le fer sur le fil préétamé. Lorsque la soudure fond, retirez le fer. Patientez quelques secondes et tirez doucement sur le fil, pour voir s'il a bien pris. Pour C3, la soudure est classique. Maintenant, il faut relier ensemble les deux masses de l'Entrée et de la Sortie Cinch. Puisqu'il doit vous rester du câble, dénudez le et utilisez la tresse pour cela. Etamez-la, elle deviendra rigide et fera un bon conducteur.
Le montage est terminé, il nous reste à vous expliquer comment cela fonctionne.



Comment ça marche ?

Les selfs sont là pour atténuer le niveau venant du Codec, qui est, à l'origine, un niveau ligne, pour le transformer en niveau micro. Le fait de raccorder les Cinch avant les self permet de récupérer ce niveau ligne, épatant. On se demande vraiment pourquoi cela n'est pas fait d'origine !
Pour ce qui est de l'amélioration de la qualité d'enregistrement, il faut savoir que le circuit son a été équipé d'un gadget, appelé Bass Boost, qui est sensé remplir les mêmes fonctions que celui qui se trouve sur certains balladeurs. Ce filtre entame grandement la qualité du son et le petit montage que nous venons de réaliser permet de s'en passer, tout simplement en le court-circuitant. Pour essayer la différence, enregistrez la même source avec la prise micro (Bass Boost), puis avec l'entrée Cinch (sans Bass Boost), vous nous en direz des nouvelles !

Attention

Surtout, ne raccordez jamais sur l'oiseau !, et sur les entrées ligne en général, une Sortie Direct CD, vous risqueriez de lui couper le sifflet ! Les sorties Direct CD sont d'un niveau supérieur au niveau ligne et réclament des entrées adaptées.

Conclusion

Encore un petit montage simple et facile à réaliser, pour un prix modique et qui apporte vraiment du changement. Si cette rubrique vous intéresse, écrivez-nous pour qu'elle continue. De même, si vous connaissez d'autres transformations faciles à réaliser et que vous désiriez en faire profiter tout notre petit monde, adressez votre courrier à notre rédaction, mention St-Ban Pratique. Merci d'avance et au mois prochain.
Bonne année.

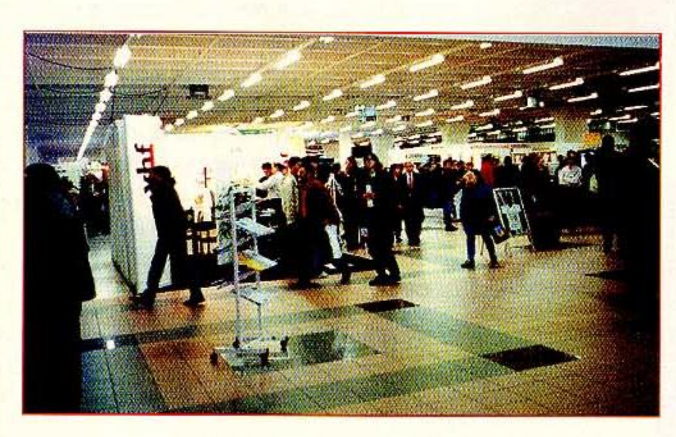
St-Ban



SALON

PROTOS
Le salon à l'allemande

Après Freiburg, petit salon, voici le Protos. Bien plus étoffé et représentatif de l'activité qui règne outre-Rhin, voici le compte-rendu de votre serviteur en terre Teutonne.



Samedi 26 Novembre, 4 heures du matin, me voilà parti pour le Protos, l'un des derniers salons allemands de l'année. Cinq heures trente de route sous la pluie et je parviens à Bonn, capitale allemande. Pas le temps de visiter, direction le salon. Gigantesque, fourni et peuplé d'êtres (99% d'hommes) au langage inconnu, tel est le premier contact avec la réalité que mon cerveau quelque peu en léthargie découvre. Me rappelant tout à coup le pourquoi de ma visite, j'émerge de ma torpeur et attaque la visite. Je pars à l'assaut des quelque 40 stands que se partagent 69 participants, timidement, en essayant un vague "Do you speak english". Un fréquent "Just a little" fait écho à ma question et me rassure. Quoique que "le petit peu" soit largement au-dessus de mon vocabulaire, j'entame le dialogue et rencontre des gens sympathiques et accueillants. Parmi la majorité d'exposants allemands, un Hollandais, un Anglais, et même un Américain sont venus participer à la fête. A voir ? Beaucoup de soft intéressants, mais surtout, énormément de hard.

Catégorie traitement de textes

Compo Software présentait That's Write, Delta Labs JAnE, Pagedown Scrip et R.O.M. Logicware (et non plus Software) son nouveau Papyrus 3.6.

Catégorie graphique (soft et hard)

Adequate Systems proposait ses modules pour Calamus, Akzente Computer un Utility-Paket pour Calamus, Cameron ses scanners et logiciels de pilotage, ainsi qu'un appareil photo numérique, Cybercom Kielman Calcolor un soft de calibrage des couleurs, Recolor un correcteur de couleurs, et MagicEye, un créateur d'images couleurs, Crazy Bits son nouveau Pixart, de nombreuses tablettes graphiques et une étonnante imprimante à sublimation, chez Digital Arts, le nouveau Da's Layout TC, DA's Retouche, DA's Movie, DA's Render Kit, un nouveau logiciel de séparation et d'impression professionnel, en 7 couleurs (la quadri c'est dépassé) DA's Color ainsi que Raystart 3, DMC sa nouvelle version de Calamus SL, KonTrast Software un convertisseur d'images (100 formats 8 à 24 bit) pour PC Mac Atari, Mx Software Schütz des "paquets graphiques" (disquettes et CD), No Software NEON un impressionnant logiciel de calculs et d'animation d'images de synthèse dont on a pu admirer la rapidité, R.O.M. Logicware Cadans dessin 2 et 3D (compatible Autocad), Software Service Seidel 3 CD-Rom grapiques (clipart, fond et trame, fontes, dessin vec-



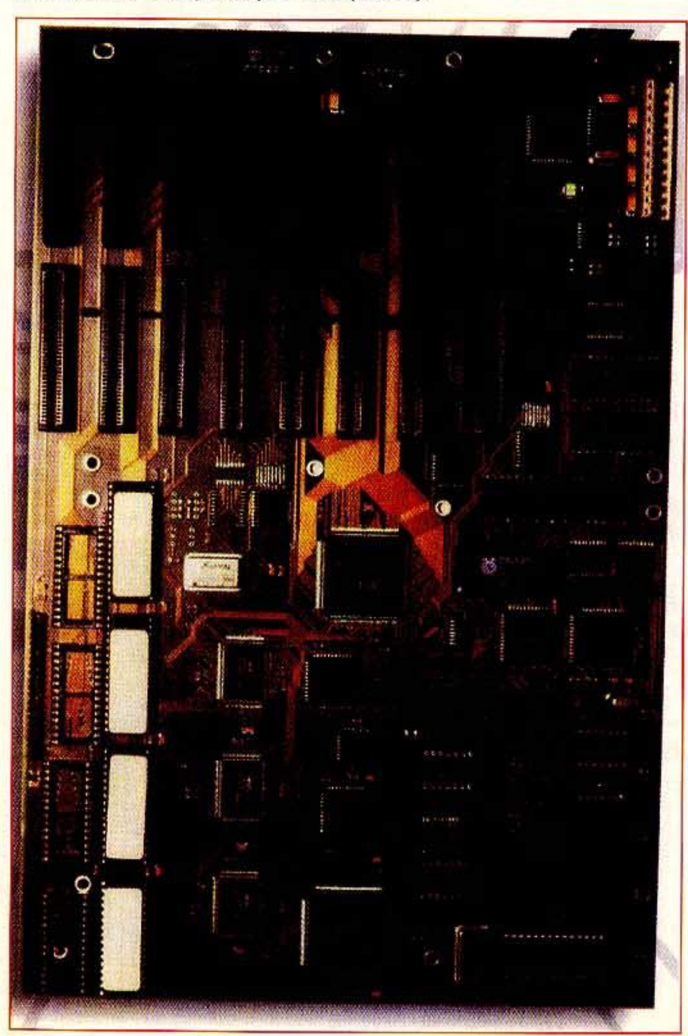
toriel), Technobox CAD/2 et Profi-CAD logiciels de dessin vectoriel, VHF Computer Platon (conception de circuit imprimé).

Catégorie musique

Akzente Computer présentait un hard disk recorder 8 voies professionnel, Blow Up une interface S/PDIF et un back-up sur DAT, Catch Sound lifter (2 entrées 1 sortie) IDA interface audio (4 entrées 4 sorties + coaxial et optique) , Compo Software Musicom 1 et 2 ainsi que trackCom, Galactic Digit 1 et 2 ainsi qu'une interface S/PDIF, Maxon Computer la version pro de WINRec et l'utilitaire WINCut, R.O.M. Logicware Replay 16, Soundpool, le plus fourni en la matière, Audio Tracker 8 pistes (montage, conversion, synchro externe), interface S/PDIF et 8 voies analogiques (pour Cubase Audio, Logic Audio etc...), une série complète de softs Audio Master (Midi Sync, Analyser, Equalizer),un soft très complet, comparable à Cubase : Machina Musica, Guitar Dre,ams (rythme, édition, type d'accord, Midi), Freestyle un arrangeur Midi, ainsi qu'une collection de 18 disquettes de rythmes et tempo allant de la techno au reggae, en passant par l'orient grooves ou le swing jazz, Steinberg et son Cubase Audio 16.

Catégorie Clône

GE-Soft nous dévoilait son Eagle et Medusa Computer System ses Medusa T40 (68040) et T60 (68060).





Catégorie carte d'extension

Catch Computer présentait Power Up 2 (carte 32Mhz), ComTex, les cartes SKUNK 32 et 36Mhz (copro et DSP à 32 et 50Mhz) Digital Data Deicke, une 32 Mhz et un soft d'extension de résolution pour l'oiseau, Gellermann & Fellmuth GBR, un lecteur CD-Rom sur port cartouches, ainsi que des cartes IDE pour toutes machines, Hard & Soft sa Speed Resolution Card, ainsi qu'une carte 16 millions de couleurs, en 800*600 et 1024*768 en 32000 de chez Nova, Heyer & Neumann, la série des cartes HBS (du ST au STE, 16 28 ou 36Mhz, sans ou avec de 16 à 64Ko de mémoire cache), MW Electronik, les cartes PAK 68/3 (du 260ST au Mega STE, du 68020 16Mhz au 68030 50Mhz avec copro), le ED-Kit 3+ permettant de raccorder, sur n'importe quelle machine, un lecteur 2,88M (formatage jusqu'à 3,3M), Waller & Linkgbr TT-Speeder (48Mhz pour TT) PoweruP2 et DDD (32 et 32/40Mhz pour Faucon), Wizztronics (Stand Best Electronic), le Barracuda (68040-33 Mhz, TT-ram et bus d'extension vidéo) pour Falcon.

Catégorie extension bureau

Application Systems H étonnait son monde en présentant Mag!x rebaptisé MagiC, Behne et Behne présentait NVDI 3, Compo Speedo Gdos et Delta Labs LinuX 68K (68030 et 68040).

Catégorie émulation

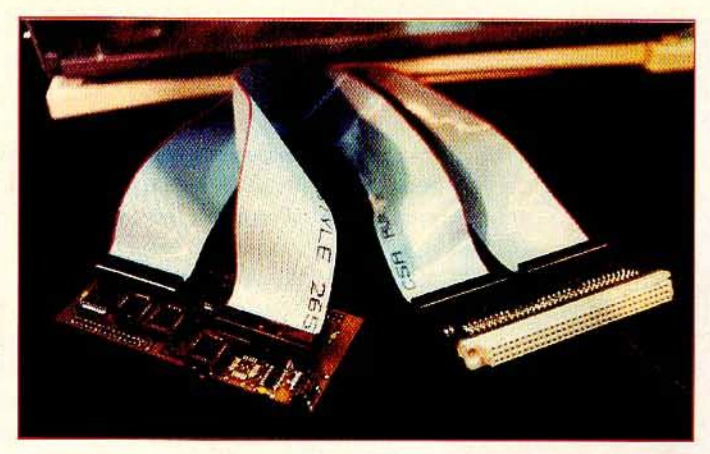
Application Systems H. présentait MagiCMac un émulateur Atari multitâches sur Mac, VHF Computer Janus, et Hard & Soft Gemulator.

Catégorie presse

Étaient présents Falke Computer et son nouveau magazine ATARI-Inside, Heim et ST-Computer, ainsi que Invers Verlag et son périodique orienté PAO.

Catégorie divers

Best Electronics, venu des Usa, proposait toutes les pièces détachées inimaginables pour nos machines, de la boule de souris à l'écran de Lynx, en passant par les ressorts de clavier, ou les cartes d'extensions jamais vues chez nous, Catch Computer, un lecteur de Ram Card, Cicero, un basic C/C++ plus une série d'outils et librairie en C, permettant de réaliser des conversions faciles ST-PC-Mac, Delirium Arts Twilight, un économiseur d'écran fort sympathique, Hard & Soft, un réseau utilisant le port cartouche (toutes machines) fonctionnant sous MidiCom, Jobis FalcoNET, une interface Ethernet sur paire torsadée ou coaxail, raccordée sur le port



parallèle et un port VME pour Faucon, Lighthouse et ses nouveaux rack pour les musiciens, Mega Soft boîtiers scsi, switchs imprimantes et câbles en nappes scsi, MGL-Soft Movie, un gestionnaire de vidéothèque pro, très impressionnant au niveau ergonomie et possibilités d'édition et de recherche, Overscan Overlay 2 (Genlock et titrage sous Speedo), R.O.M. Vidéo Master (digitaliseur 25 images/s 640*400 TC et son 16 Bit stéréo sur Falcon) existe aussi en monochrome et couleurs, pour toute la gamme, Rebel Software Crown Of Creation 3D, un créateur de jeux utilisant le DSP et le True Color full screen, Rolf Rocke Computer tower for Faucon, The Independants un groupe de distributeurs de Démos, Whiteline distributeur de Dp et Sharewares, dont le nouveau Pov 2.2, ainsi qu'éditeur de CD.



Bien sûr, également une profusion de CD et matériels divers (boîtiers, disques durs, modems, moniteurs, matériels et jeux d'occasion) étaient achetables à des "prix salon".

Après un rapide tour d'horizon, je suis allé me détendre au restaurant. J'y ai retrouvé les gens de Frontier, Lexicor, OxO Concept, Turtle Bay, ainsi que les confrères de Stupéfiant. J'ai trouvé les saucisses plutôt bonnes cette fois. L'estomac plein et l'esprit néanmoins clair, j'ai continué ma croisade et ai pris le temps de mieux étudier chaque stand (normal je me déplaçais moins vite !)

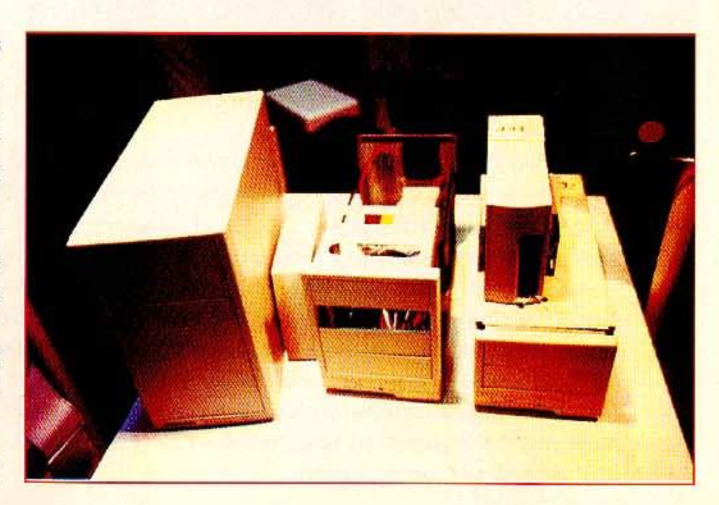
Chez Jobis, c'est leur tower qui a retenu mon attention. Outre ses qualités esthétiques, ce tower malin dispose de petits atouts, comme un afficheur de vitesse couplé avec la carte accélératrice, un adaptateur SCSI sur carte interne, un adaptateur pour port cartouche avec buffer, une interface port VME, ainsi qu'un boîtier éthernet (459 DM) permettant de se raccorder avec d'autres plateformes (Pc, Vax) acceptant les protocoles TCP/IP, NFS, X-Windows et NN. Egalement chez eux, un soft de gestion de sociétés BSS Plus, sur TT. A l'écran, tous les modules disponibles sous forme d'icône, accessibles à tous moments (adresse, compta, livraison, facture, lecteur de code barre, statistique, article, traitement de textes, utilitaire disques..) Un gros Gestock professionnel quoi !

Chez Digital Arts, c'est DA's Color qui m'a fortement impressionné. Ce nouveau système d'impression, réservé aux professionnels, permet de travailler sur 7 films et non plus 4, afin d'obtenir une meilleure qualité d'impression convenant mieux aux artistes, ou pour des travaux de luxe. DA's Layout TC, que nous testerons prochainement, en a fait un concurrent direct de Calamus. Selon le Bêta testeur rencontré sur place, DA's Layout TC offrirait une plus grande souplesse dans la gestion mémoire et écraserait Calamus sous bien des plans (vectoriels et graphiques). Digital Arts est à la recherche d'un distributeur pour la France. Un autre produit intéressant, DA's Render Kit. Celui-ci permet de récupérer les images et animations 3D, en provenance de Phoenix/Xenomorph, Raystart, Inshape, ainsi que les animations 2D de DA's Vektor. Il peut enregistrer des films aux formats dlt, flm, SPS, FLC, FLX et MOV, rejouer ces mêmes modes plus SEQ, et FLI, convertir et compiler les séquences, le tout en 256 couleurs.

Sur le stand Crazy Bit, tout un tas de petites tablettes graphiques Genius à petit prix (Easy Painter), ainsi qu'une imprimante à sublimation thermique pour moins de 7000F. Les épreuves que j'ai pu voir ressemblaient plutôt à des photos qu'à des impressions !

Chez Mw Electronik, 3 cartes qui vont intéresser beaucoup de monde. La première, la Frak 30, permet d'obtenir, sur ST/STE et Mega ST, 4 ou 16Mo de Fast Ram (option copro 50Mhz), la seconde la Pak/68030, 68030 de 33 à 50Mhz pour ST/STE avec Tos 3.6 et copro et la dernière (les deux sont complémentaires), une petite carte interne qui se place entre le lecteur de disquettes et le connecteur venant de l'ordinateur l'ED-Kit 3+. Compatible avec toutes les machines, elle permet de raccorder jusqu'à trois lecteurs (720,1.44,2.88) et swicth toute seule les freqences qui peuvent obtenir les bonnes vitesses. Le soft fourni avec permet, lui, de super-formater les disquettes (720 à 902, 1.44 à 1.80 et 2.88 à 3.28), et d'augmenter le taux de transfert.

Chez Gastener Technologies (Londres), une carte d'extension mémoire pour Falcon, avec 1 chip 32 bit, une carte 12Mo en Simm's pour ST, Mega ST et STE (690 DM) 8Mo sur Mega STE. Egalement, un stylo optique remplaçant la souris pour 75 DM.





Chez Delirium arts, de très jeunes programmeurs nous ont concocté Twilight, un économiseur d'écran digne de nos machines. Livré avec de nombreux modules, dont certains du DP, ce logiciel comporte une documentation digne de ce nom où la façon de programmer des modules (en C ou Assembleur) est commentée en détails. Les samples sont joués à travers Paula. Un soft très complet qui devrait faire un malheur dans les mois qui viennent !

Chez Woller & Link Gbr, une horloge à quartz reliée à un émetteur (pour la mise à l'heure) et branchée au ST via le port joystick. Un programme de configuration peut définir les intervalles entre lequels l'horloge va se connecter à l'émetteur hertzien. Elle est livrée avec toutes les routines en C permettant de l'utiliser dans ses propres applications. Enfin, nos machines seront toujours à l'heure exacte !

Chez Gellermann, plusieurs petites cartes intéressantes permettant d'avoir un bus IDE interne, sur n'importe laquelle de nos machines.

Chez Overscan un pack Overlay + Hypermedia module et Fli player pour 399 DM. Overlay permet d'avoir un film vidéo, en provenance d'une caméra dans une fenêtre gem et d'incruster des dessins par-dessus.

Chez ACN, venu de Hollande, du matériel à des prix défiant toute concurrence : des moniteurs Ttm 194 à 450 DM, des Mega Ste 2Mg à 250 DM, des Portofolio à 80 DM, des consoles de jeux VCS 2600 et 7800 à 15 DM (avec un jeu). On trouvait des écrans mono et couleurs, en provenance d'Espagne, des TT et même des softs (Mark Williams C, ST Pascal ou Calamus).

Chez GE-Soft, la présence d'un gros cube noir, genre Next mais plus gros, se faisait remarquer. L'Eagle, j'en avais vu la carte à Freiburg, a bien grandi depuis !
Ce clône, pour qui la Corp a cédé une licence de son Tos, apporte au TT la puissance qui commence à lui faire défaut. Pour ce faire, l'Eagle est doté d'un 68040 à 64Mhz, voire d'un 68060 64Mhz. Dans ce cas, les performances se voient multipliées d'un facteur de 7 à 8. La ST ram atteint 14 Mo et la TT ram, elle, peut aller jusqu'à 256 Mo. La carte est superbement réalisée et l'Eagle est vraiment racé ! Il y aurait en préparation une version 68060, avec DSP et le circuit son du Falcon.

Chez MGL-Soft, Indexus 3 permettant d'échanger des fichiers entre les bases de données Phoenix, Twist, Freeway, Adimens, 1st Base et 1st Adresse.

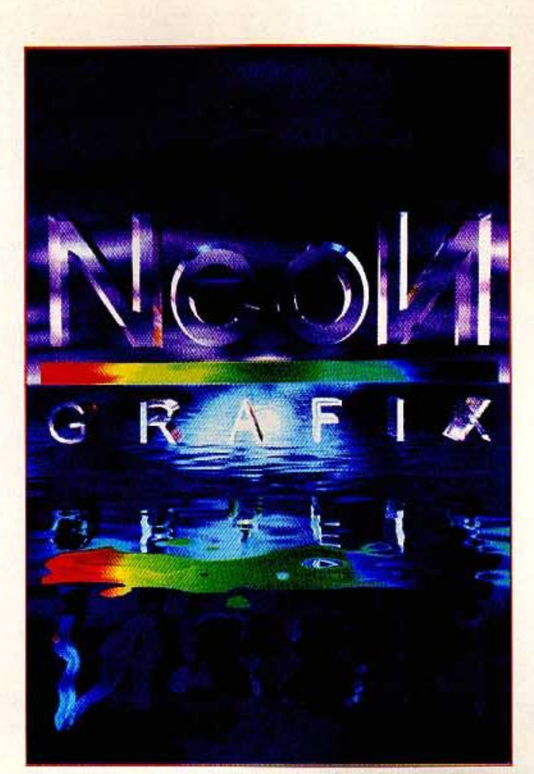
Chez Best Electronics, des caoutchoucs à placer sous les touches de vos claviers, pour obtenir le toucher d'un TT à 15 DM, ainsi qu'un câble permettant de rallonger le port cartouche (pour Tower).

Chez Application Systems H. MagiCMac, un émulateur St Multitâches pour Mac. D' ailleurs, le stand était occupé par des Mac, et aucun ST ! L'émulateur est uniquement software et tournait, sur des machines à base de 68040 25Mhz, plus vite qu'un TT. On pouvait y voir GemBench y réaliser des records de vitesse d'affichage, puisqu'il obtenait plus de 500%, par rapport à un Faucon en 256 couleurs.
La compatibilité doit être bonne, puisque le programme est issu du système multitâches Mag!x, renommé depuis peu MagiC. Donc, toutes les applications compatibles avec tournent sous MagiC-Mac. Le programme se comporte comme une application Mac et l'on peu switcher du monde ST à Mac, par une combinaison de touches. Les périphériques sont exploitables favorisant ainsi les échanges entre machines.
Le programme est vendu 250 DM, ce qui est très raisonnable. On chuchote qu'une version Windows serait pratiquement prête. Wait and see.

Chez No Software NeoN 3D, un impressionnant logiciel de fabrication et d'animation d'images 3D. Apparemment plus rapide que Chloé, ce programme comporte un modeleur complet, les tex-

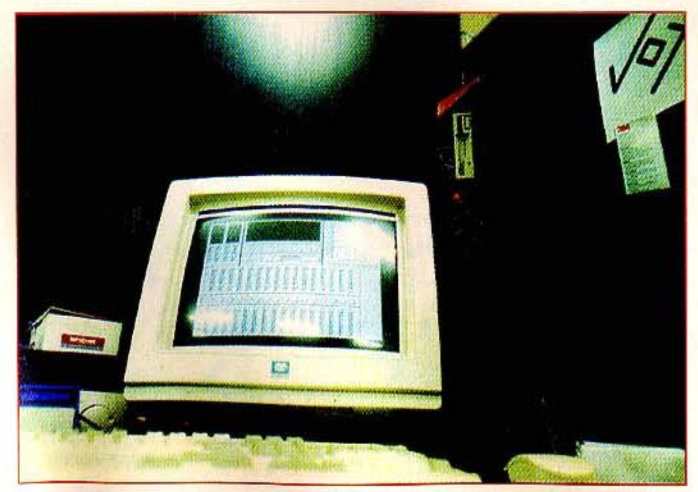


tures et le mapping, l'animation suivant la hiérachie des objets est à base de Spline complétée par un module de temps, le renderer et le raytracer calcul en phong shading, mode transparent, la preview est totalement modulaire.
Ce programme, dont j'ai vu un film d'animation incroyable (j'avais l'impression qu'ils avaient copié un film d'Imagina), travaille au format TGA 16 et 24 bit, en 256 couleurs 640*480 et fonctionne sur Falcon, à partir de 1Mo plus, coprocesseur atithmétique. Son prix est de 750 DM. Ce soft devrait être testé dans les prochains jours.



Un autre soft graphique, mais d'un autre genre, MagicEye de Cybercom Kielman. Il permet de créer des images graphiques, contenant des motifs et suivant une technique appelée stéréogramme.
Cela consiste à transcrire des images, de façon à créer un effet de 3D, mais sans avoir recours aux traditionnelles lunettes bleues et rouges.
Il suffit, pour voir l'effet se matérialiser en 3D, de laisser son regard "divaguer", en fixant intensément l'image. Au bout d'un certain temps, la magie se produit et l'on a l'impression de voir une forme réelle ! De telles images sont d'habitude brouillées et ne correspondent à rien lorsqu'on les regarde simplement, le tour de force de MagicEye est de produire des images qui ressemblent à quelque chose mais qui, en les regardant attentivement, se transforment en images 3D. Un programme dont on reparlera très certainement.

Chez Galactic, un soft de son étonnant. Voxx est un vocodeur, c'est-à-dire qu'il module les sons à l'aide de la voix. Un micro est nécessaire. Le programme donne accès à une matrice et à un grand nombre de paramètres, modulables facilement. Un programme original à 170 DM.



Chez R.O.M. la version 3.6 de Papyrus, dont Turtle Bay a essayé vainement d'obtenir la licence de distribution pour la France pendant presque 1 heure !
Et oui, les Français s'étaient déplacés, moins nombreux qu'à Freiburg, mais présents et dynamiques. Quelques accords ont été passés, pour notre plus grand bien.

Voilà, à peine le temps de faire un dernier tour et de remarquer le show organisé par R.O.M., pour la promotion de Papyrus, qu'il est déjà temps de reprendre le chemin de la capitale française, toujours sous la pluie !
Sur le chemin du retour, je me remémorais le salon et pensais aux grands absents :



Le CaTTamaran et l'AfterBurner 040. Pour le CaTTamaran, il semble qu'il y ait un problème de compatibilité avec le version E des TT et, tant qu'il ne sera pas réglé, il ne viendra pas pointer le bout de son nez. Pour l'AfterBurner rien n'a filtré.
Voilà, la visite d'un des plus grands salons Allemands est terminée, le mois prochain nous parlerons du salon français de Paris, en souhaitant qu'il y ait autant de monde.
Le marché allemand montre son dynamisme et sa créativité et les revendeurs français l'ont bien compris, en se déplaçant pour prendre contact et découvrir les produits intéressants. Notre marché ne se porte pas mal, et nous devrions voir arriver chez nous quelques produits parmi ceux cités. Vive le ST et bonne année !

ST-Ban



N°2
& MUSIQUE
LE PREMIER MAGAZINE DES PASSIONNES DE MAO
ORDINATEURS
&
MUSIQUE
PC - ATARI - MAC - INSTRUMENTS MIDI
décembre 1994 - n°2
NOUVEAU
FAITES
DE LA
MUSIQUE
1000, 2000,
3000 francs...
Choisissez votre
équipement
DAVID
BOWIE
MULTIMÉDIA
David Bowie
"Jump"
Paul Personne
"Méthode de
guitare rock CDI"
INITIATIONS
Solfège,
l'indispensable pour bien débuter
Rythmes,
le blues n'a plus de secret
Logiciels,
"Midifiez" vos instruments
Matériels,
reliez facilement vos instruments
Séquenceur,
évitez les pièges de l'enregistrement, sauvegardez vos œuvres
GRATUIT SUR LA DISQUETTE DE CE NUMERO
Midifiles (TOUTES MACHINES)
8 ŒUVRES INEDITES
7 RYTHMES DE BLUES
PRETS A L'EMPLOI
MidiCompanion
(SEQUENCEUR MAC)
WinJammer (SEQUENCEUR PC)
Une disquette accompagne cet exemplaire sinon, demandez-la à la caisse.
L 9735 - 2 - 38,00 F